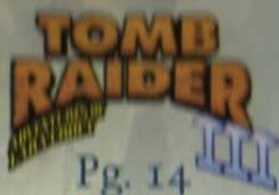
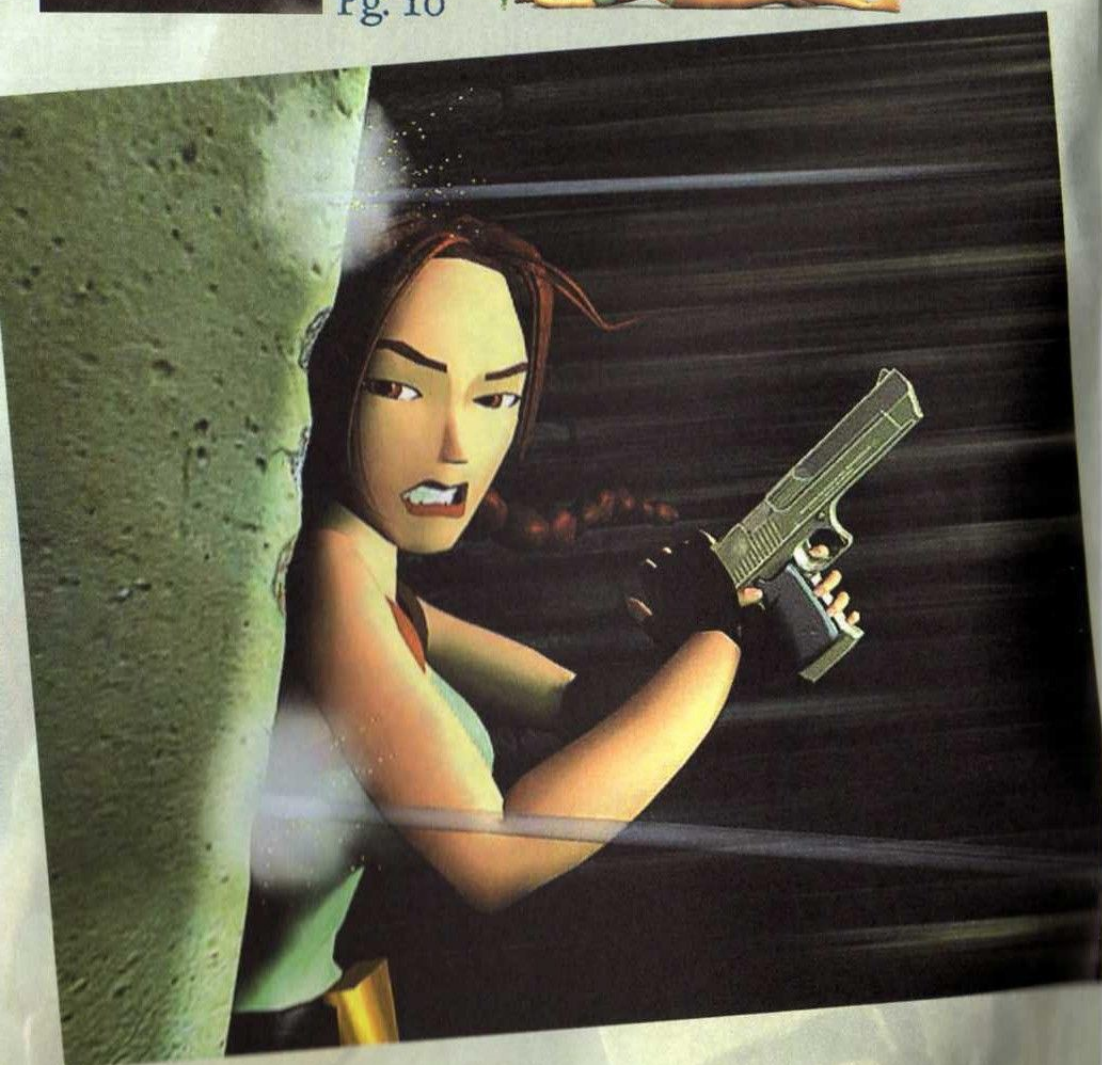
PlayStation MAGAZINE

TOTAL

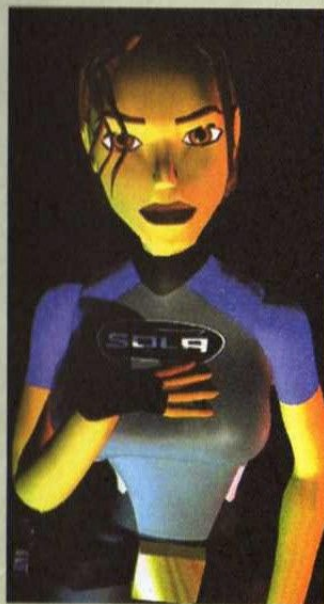
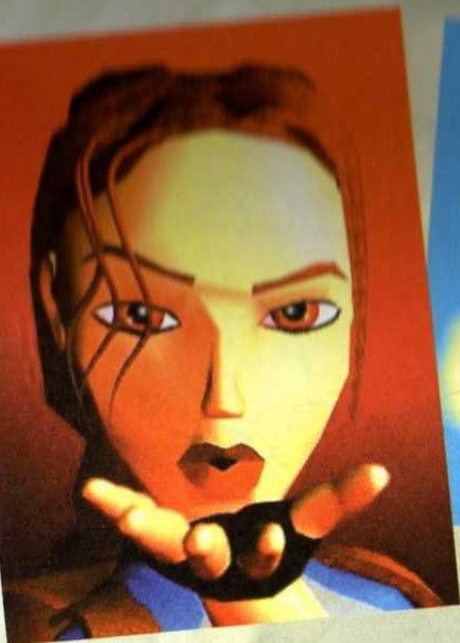
TOMB RAIDER

Guia completo da série de maior sucesso no mundo dos games!

- Tomb Raider III
  DETONADO
- Tomb Raider Chronicles
  DETONADO
- A história completa da série
- Angelina Jolie: Lara Croft vai às telas
- Dicas de todos os jogos da série

SUMÁRIO

Na época dos brutamontes que só sabiam atirar, surge uma mulher sensual, inteligente e dura na queda: Lara Croft!

Os videogames da geração 32 bits haviam acabado de sair do papel quando o mundo conheceu *Tomb Raider* e Lara Croft. Não é preciso dizer que foi um sucesso! Mas poderia não ter sido nada disso. A idéia original nasceu em 1993 (três anos antes da estréia, em 96), ainda nos kits de desenvolvimento do Saturn. A personagem principal era uma espécie de Rambo com tranças, uma heroína sanguinária e psicótica, sem muito cérebro e cheia de armas. "Em 93, não pensávamos em uma versão feminina de Indiana Jones", diz Toby Guard, um dos criadores de *Tomb Raider*.

Na época, a idéia de um jogo com uma personagem feminina e sedutora era no mínimo arriscada, frente ao sucesso de títulos como *Doom*, *Quake* e *Duke Nukem*. Por pura intuição, a Core e a Eidos apostaram em Lara: capricharam nas curvas, na personalidade (uma mistura de James Bond e Indiana Jones) e nas armas – a única semelhança entre Lara e os brutamontes dos antigos jogos de ação e aventura. A aposta valeu! O sucesso da personagem superou as previsões mais otimistas, dando a Lara Croft, em pouco

tempo, o status de Primeira Dama dos Games. Logo que a Eidos passou a divulgar o game, ainda no desenvolvimento, os primeiros artigos na imprensa começaram a surgir, fazendo com que a empresa reconhecesse o verdadeiro potencial do produto Lara Croft. Como toda personalidade famosa, Lara foi perseguida de perto pelos paparazzi, que publicavam em revistas, jornais e em sites as histórias e fotos da heroína. Para a nossa sorte, a gata não tentou fugir pelo túnel com o namorado, que, também para a nossa sorte, não existe. Segundo a Bíblia, Lara Croft é solteira. Isso mesmo! A Core, bombardeada pelas reportagens espontâneas sobre a musa, sentiu-se na obrigação de pôr um limite nas informações publicadas pela imprensa e produziu um livro, a tal Bíblia, que traz todos os detalhes sobre a moça: história, idade, local de nascimento e até o peso (que indelicadeza!). Chegou então a vez de a própria Core tirar proveito da imagem de Lara (eu disse imagem!). Nos games seguintes, a heroína já apareceu com traços mais refinados e decotes mais ousados, garantindo o sucesso das novas versões.

Beleza e tecnologia de ponta

Mas e os jogos? Sim, *Tomb Raider* é mais que Lara Croft. Até seu lançamento, não existia essa fina mistura de RPG e ação: era atirar ou pensar! O jogo da Eidos abriu caminho para os novos games de ação – como *Resident Evil*, lançado pouco depois. Para produzir esse tipo de jogo, era preciso investir em tecnologia diferenciada. A Core, para resolver o problema, desenvolveu uma ferramenta de produção própria, exclusiva para *Tomb Raider*. A ferramenta gerou, na época, a melhor tecnologia 3D para PC. As ações dos inimigos, resultado de um novo sistema de inteligência artificial, eram

Tomb Raider

Já na primeira versão, Tomb Raider lembra muito as histórias de Indiana Jones, seja pelos cenários, pelos enigmas ou pelo modelito de Lara. A própria produtora usou tal semelhança como estratégia de marketing, chamando a moça de Indiana Jane. Em Tomb Raider, Jacqueline Natla,

surpreendentes. E os movimentos de Lara eram bem naturais e, o principal, muito variados. Como se já não fosse boa o bastante para o desenvolvimento, a tal ferramenta acabou se tornando uma arma no marketing do jogo. Ter um sistema próprio de produção permitiu à Core e à Eidos programar um calendário de lançamentos sem interferência. Com isso, os jogadores tiveram sempre dois jogos, pelo menos, por ano. E pouquíssimo tempo longe de Lara Croft!

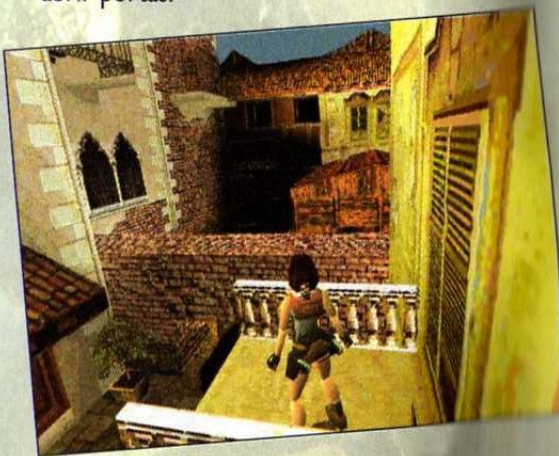
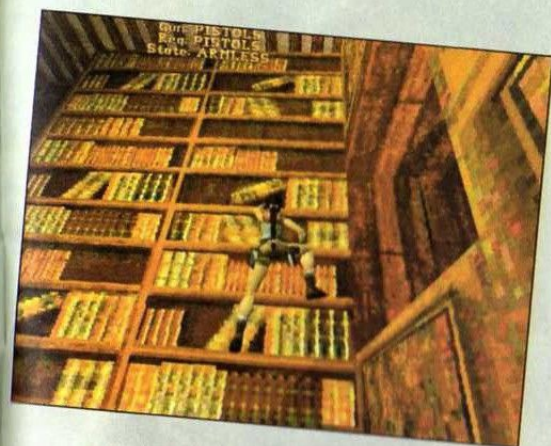
chefe de uma corporação internacional, encarrega Lara de encontrar um artefato, o Scion, que está dividido em três partes. A heroína ignora os interesses ambiciosos de Jacqueline por esse artefato e topa enfrentar aventuras em tumbas do Peru e do Egito, no Império Romano e na Cidade Perdida de Atlantis. Quando a ação tem início, o jogador precisa encarar fases muito longas, atirar mais que o Schwarzenegger, recolher muitos itens, munições e armas, além de saltar, escalar,

mergulhar, nadar... Os movimentos que Lara executa são precisos, e não é necessário apertar milhares de teclas para isso. As surpresas do game fascinaram os jogadores. Quantos deles teriam imaginado enfrentar um tiranossauro com uma metralhadora? Os detalhes em cada cenário só deixavam de ter a atenção do jogador quando a ação se tornava intensa. A originalidade dos enigmas fechou o pacote *Tomb Raider*. Tinha tudo para dar certo, e as seqüências foram inevitáveis.

Tomb Raider Gold

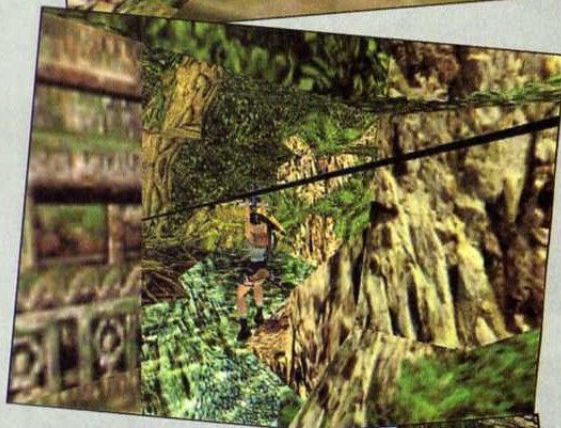
Quatro novas fases alegraram a vida dos viciados em Lara Croft, ops!, *Tomb Raider*, já que alguns assuntos mal resolvidos voltavam a atormentar a vida nada tranqüila da heroína. O add-on trazia toda a primeira versão na bagagem e mais diversão à vista.

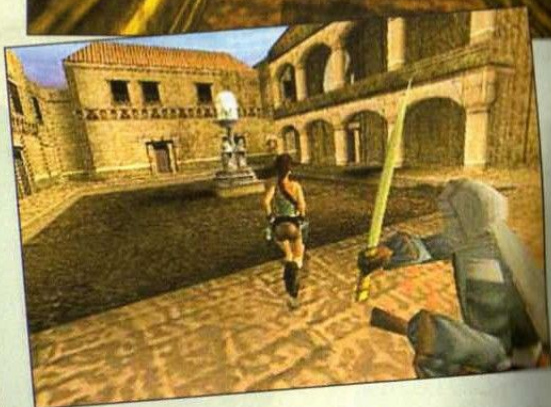
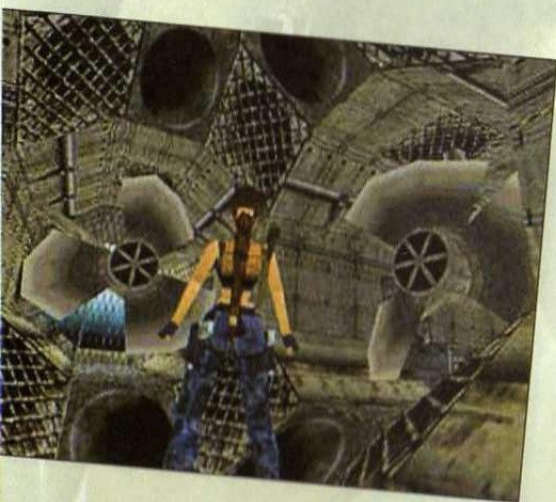
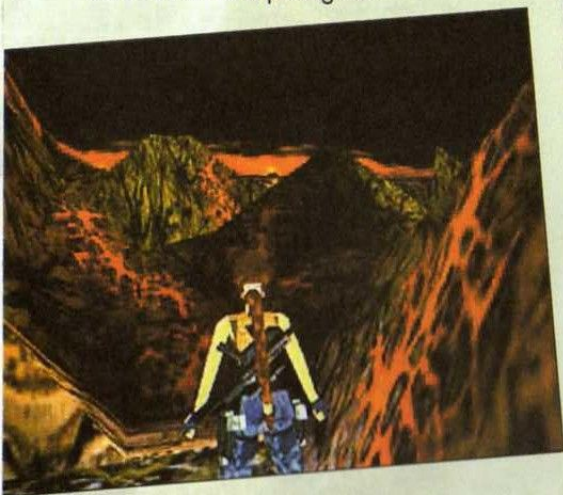
Tomb Raider II

A segunda versão de Tomb Raider foi apresentada pela Eidos no início de 98. Muito mais que uma continuação, o jogo melhorou o visual tanto de Lara, que ganhou traços refinados, quanto dos cenários, que deixaram os subterrâneos para também trazer à tela cidades como Veneza e locais históricos como a Muralha da China. Nessa aventura, Lara procura um artefato chinês, o Dagger of Xian, que é uma espécie de punhal sagrado. Novos recursos de movimentação trouxeram veículos e ações diferentes. Lara, além de mais sensual, também está mais agressiva. E não é à toa! A cada dispositivo acionado (porta, alavanca etc.), dezenas de inimigos avançam sobre a donzela. As novas armas ajudam, são muito mais potentes, e Lara ainda ganhou um arpão, para não ficar indefesa dentro da água. A lógica entra de fininho, dando mais razão aos enigmas que, nesse game, são muito mais que encontrar chaves e abrir portas.

Tomb Raider II Gold

A exemplo do que fez com o primeiro Tomb Raider, a Eidos não deixou na mão os jogadores ávidos por mais problemas para solucionar. Na versão *Gold* de *TR II*, cinco novas fases foram incorporadas ao game: The Cold Wars, Fool's Gold, Furnance of the Gods, Kingdom e Nightmare in Vegas. Lara, ao chegar em casa depois da aventura de *Tomb Raider II*, descobre que sua residência foi atacada por um grupo mercenário chamado A.V.A.L.A.N.C.H.E. É aí que a história recomeça.

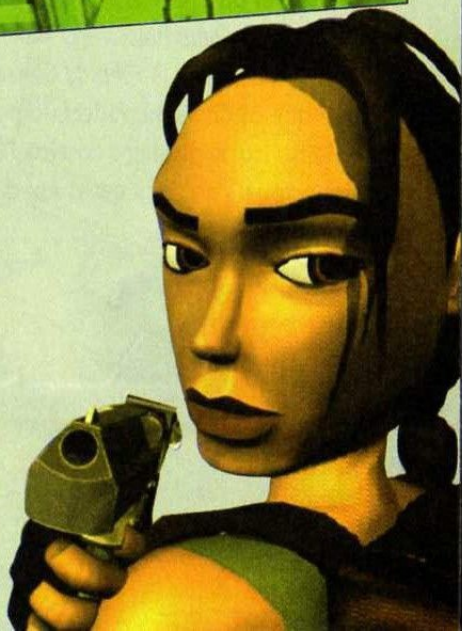
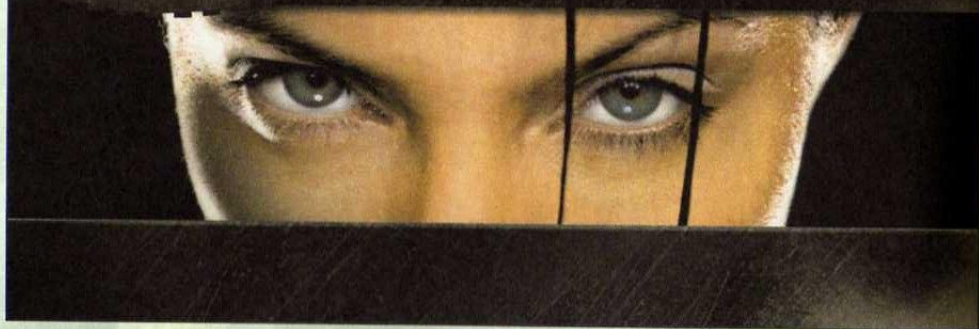
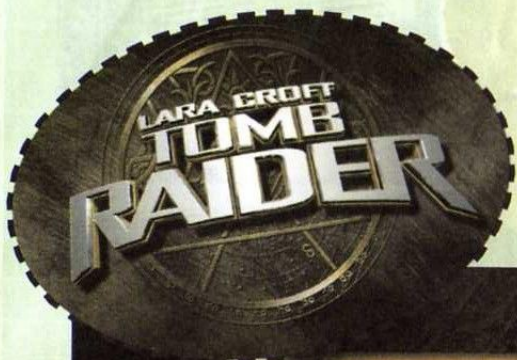
Tomb Raider III

Uma substância capaz de alterar genes humanos encontrada dentro de um meteoro é o desafio de Lara em *Tomb Raider III*. Com o título, a heroína chega ao auge de seu sucesso, e milhões de adolescentes ficam apaixonados por ela. Mas a história do game fica aquém das melhorias gráficas e da fantástica engine 3D que permitia movimentos como arrastar-se ou engatinhar em pequenas passagens. A grande novidade dessa versão é a mira laser dos inimigos, que estão prontos para transformar Lara em queijo. Outros veículos também foram adicionados à extensa lista de habilidades de Lara Croft.

Tomb Raider: The Lost Artifact

Cinco novas fases, continuando a história do terceiro episódio, contam como Lara descobriu a existência de mais um antigo artefato em uma das propriedades do vilão Willard, morto no fim de *TR III*. Lara vai à Escócia e enfrenta cenários muito bem construídos e fases que necessitam de uma apurada exploração para revelar todos os itens e passagens.

Tomb Raider IV: The Last Revelation

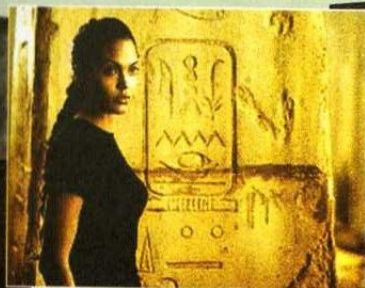
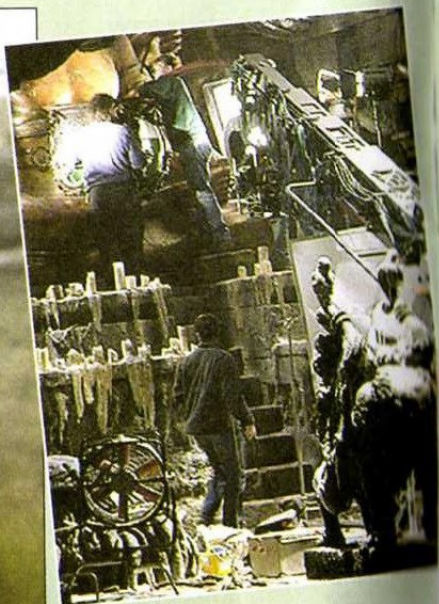
Lara volta às catacumbas do Egito. O jogo deixa a violência de lado em favor da solução de enigmas, na maioria simples e sem muita lógica. O jogador tem muitos lugares para subir, portas para abrir e alavancas escondidas para encontrar e acionar. De todos os games da série, *The Last Revelation* é o que apresenta os melhores gráficos. Das texturas aos detalhes das pinturas em cerâmica, todo o jogo foi alvo de muito capricho. Lara consegue movimentar-se com a leveza e precisão de sempre, e prova que é sempre possível melhorar seus traços e o desenho de seu corpo. As surpresas ficam por conta do Professor Von Croy, tutor de Lara, que na fase tutorial a desafia para uma corrida.

TOMB RAIDER CHRONICLES

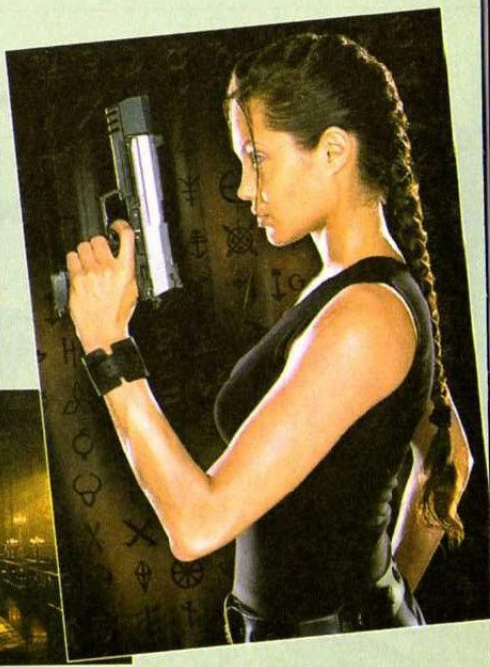
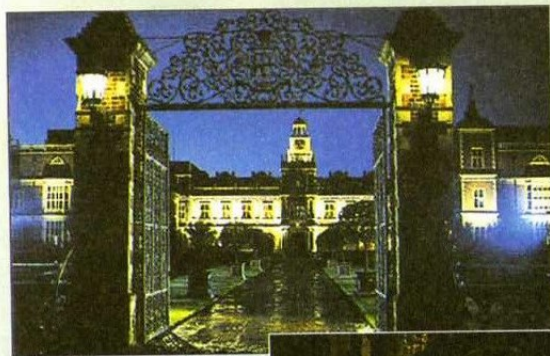
Depois da suposta morte de Lara no final de *TR IV*, os amigos da heroína se reúnem para relembrar algumas das aventuras que viveram com a moça. É em cima desse flashback que se desenrola *Tomb Raider Chronicles*, game que mantém os bons gráficos da série. Entre as novidades está a aparição de um novo personagem, Father Dustan, um velho amigo de Winston que passa uma fase inteira com Lara, ainda adolescente, numa ilha deserta!

Tomb Raider – O Filme conta com uma equipe de primeira e cenas externas gravadas até na Antártida

"James Bond ácido, James Bond como deveria ser... Um pouco sádico, muito cool, com elementos surreais". Essa é, de acordo com o diretor Simon West, a tônica do roteiro de *Tomb Raider – O Filme*. West, que dirigiu *Con-Air* e *A Filha do General*, afirma que os fãs vão agradecê-lo por ter jogado no lixo o primeiro roteiro. "O script original descrevia cenas em que os personagens tomavam chá com a rainha da Inglaterra. Era um desastre esperando para acontecer", garante. Era tão ruim que West recusou a proposta e só aceitou quando teve sinal verde para começar tudo de novo. O processo de criação, que já vinha se desenrolando desde 1998, foi parado, e os produtores garantiram 55 milhões de libras para a conclusão do filme. Cresceram

os rumores e o número de falsos roteiros publicados na Internet. De tudo o que se falou, pouco é verdade ou, pelo menos, confirmado. "É um mistério, é o quebra-cabeças do mundo, da vida e da história", diz a gata Angelina Jolie, selecionada por West, entre muitas candidatas, para dar vida à Lara Croft na telona.

A VERDADE ESTÁ LÁ FORA

O que se sabe de fato é que a filmagem de *Tomb Raider* começou na Inglaterra, no final de agosto, no estúdio Pinewood. O que isso tem de importante? O tal estúdio Pinewood já abrigou cenários de pelo menos 16 filmes de James Bond, além de *Missão Impossível* e *Batman*. E fica lá o estúdio de som usado para finalizar os efeitos dos filmes de 007, o maior e mais equipado do mundo. No galpão, a equipe de produção – chefiada pelo designer Kirk Petruccelli – montou cenários que reproduzem ambientes de todas as locações do filme. Lembra de Angkor Wat, templo que Lara usou para treinar em *Tomb Raider II*? A construção, com todas as ruínas e tumbas, está inteira dentro de Pinewood. Sobra espaço ainda para a mansão de Lara e para a reprodução de uma vila na Antártida. Todas as cenas de ação são feitas no estúdio e, acredite, por Angelina Jolie, que treinou durante três meses para incorporar Lara. Ficam no estúdio também o Defender e a motoca turbinada de Lara. Sim, os veículos preferidos da heroína estarão no filme! Os dois foram enviados pelos fabricantes para uma empresa especializada em preparar carros para o cinema, nos arredores de Londres. Ganharam quilos de tranqueiras e, claro, armas, incluindo o lança-foguetes do Defender, tão útil nos jogos. Os cenários estão lá apenas para economizar algumas libras. Toda a equipe já esteve na Antártida e no Camboja, onde foram gravadas cenas externas. Entre as locações, a mais impressionante é a própria do Camboja. Simon West não queria que Lara visitasse o Egito, ao menos nessa primeira versão do filme. Escolheu então uma locação na Ásia, a que considerava mais exótica. E quase se arrependeu. Angelina Jolie ficou apaixonada pelo lugar e não queria mais voltar para Londres. "Estar nesse país mudou minha vida, fez eu me sentir diferente sobre tudo: minha vida, trabalho, o que posso fazer. É o lugar mais incrível em que já estive", disse a atriz antes de ser arrastada de volta à Inglaterra. Todos em Londres, com saudades do Camboja, e mais uma surpresa: um casal encapuzado entrou na casa de Simon West e roubou rolos de fita

com metade do filme, tudo o que foi gravado até então. A Paramount convocou um batalhão de detetives particulares para encontrar os filmes roubados. O maior medo do estúdio é que as cenas já estejam rolando na Internet, e que o roteiro já tenha sido transcrito. Mas, diante de tantos rumores e segredos, vai ser difícil descobrir que script é o certo, que imagens são verdadeiras.

Na pele da super-heroína

Nada de pão, cigarro ou álcool. Desde que chegou à Inglaterra, Angelina Jolie tem vivido em regime militar para dar vida à Lara Croft. Foram três meses de treinamento intenso. A atriz teve de aprender a usar armas, mergulhar, lutar, jogar futebol e até foi mandada para uma escola de boas maneiras. Sim, boas maneiras! "Lara Croft é muito inglesa. Foi muito bem educada: fala educadamente, faz tudo educadamente", explica Angelina. E tem muitas curvas, o que (pasmem!) preocupava a atriz. Angelina chorou durante toda a primeira semana de filmagem. "No início, pensei: como eu posso ser essa mulher? Eu não quero ser essa mulher", revela a atriz. A pressão era grande: milhares de fãs espalhados pelo mundo, que amam Lara Croft exatamente pelo que ela é nos jogos. Como tornar Lara Croft real? O diretor Simon West convenceu Angelina de que Lara deveria ser humana e feminina. A atriz ganhou peso e fez musculação para aumentar suas curvas. Some a isso roupas justas, quilos de armamento, uma trança, além de algum artefato perdido. Tchan! Aí está Lara Croft, em carne e osso. Treinada e armada, Angelina estava pronta para começar a filmar. Até agora, fez quase todas as cenas que, para a maioria dos atores, deveriam ser feitas por dublês. Simon Crane, coordenador de dublês do filme, garante que a atriz protagonizou cenas jamais feitas por uma mulher na história do

cinema. Crane chegou a brigar com Angelina para que ela não participasse das seqüências mais perigosas. Jon Voight – pai da atriz e ator responsável por dar vida ao Lord Croft, pai de Lara – disse ter visto a filha fazer coisas que não poderia nem deveria. A teimosia rendeu a Angelina alguns ligamentos rompidos no joelho, machucado durante a gravação. A dedicação, entretanto, garantiu seu ganha-pão: a atriz já tem participação confirmada nos dois próximos filmes *Tomb Raider*.

Quatro mulheres em uma

Quando terminar o contrato, Angelina Jolie será a mulher que mais viveu no corpo de Lara. O recorde até agora é da modelo inglesa Rhona Mitra, que incorporou Lara nas E3 de 96 e 97. Até hoje, de acordo com pesquisa realizada pela Gamespot, Rhona é a mais lembrada pelos fãs. Contratada pela Core para mandar beijos nas feiras e posar para fotos com fãs, a modelo fugiu ao controle da empresa quando começou a dar entrevistas e a falar como se fosse, de fato, Lara Croft. A imprensa passou a procurá-la para entrevistas em talk shows e começaram a pipocar centenas de sites de fãs. Quando a Core anunciou que Rhona não seria a Lara da próxima E3, em 98, a modelo já havia até gravado um single com Dave Stewart, ex-guitarrista do Eurythmics, por conta de sua popularidade. Nell McAndrew, também inglesa, assumiu o papel de Lara. Embora não esboçasse nenhum interesse por viver Lara no filme, que já era rumor na época, Nell decidiu levar Lara mais longe: para a capa da Playboy americana. A façanha levou a Core, a Eidos e a Playboy a intermináveis disputas legais, que resultaram na apreensão de 20 mil revistas. Em 99, o público da E3 viu Lara Weller, uma holandesa de 25 anos, na pele da heroína de Tomb Raider. A modelo despertou pouca atenção do público, que ainda sonhava com Nell e Rhona.

Tomb Raider III Adventures of Lara Croft

Ação
Eidos

9.3

CONTROLE	8
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	10
SOM	10

1 Jogador - Memory Card

▲ PONTO FORTE
A mira laser e as novas habilidades de Lara Croft, como engatinhar

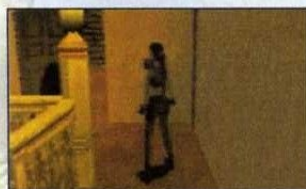
▼ PONTO FRACO
Em relação aos demais jogos da série, o enredo da versão é um pouco fraco

Comandos de Lara

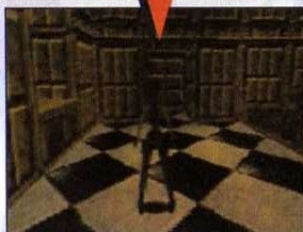
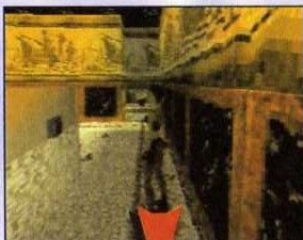
Pular	□
Usar arma	△
Interagir (atirar, usar itens ou abrir portas)	X
Rolar	○
Mudar visão e mirar	L1
Agachar	L2
Andar devagar	R1
Correr	R2

Prepare-se, fã de Lara Croft! Esse é o Detonado que faltava em sua coleção! *Tomb Raider III* faz juz à fama de ser o game mais difícil da série: são vários enigmas, inimigos e desafios pra nossa musa encarar. Para você ter uma idéia, Lara vai ter de explorar templos na Índia, andar no metrô de Londres, enfrentar dinossauros e ainda resistir ao frio da Antártida. Entre as novidades, como sempre, estão os novos movimentos da gata, que nessa versão pode até usar alguns veículos (como um quadriciclo e um propulsor submarino) e outros apetrechos. A história é a seguinte: em algum lugar em meio ao gelo infinito da Antártida, os exploradores da RX-Tech que investigam a queda de um meteoro encontram, por acaso, o corpo de um marinheiro que navegou com Charles Darwin em uma expedição na qual foi encontrado um valioso artefato. Enquanto isso, na Índia, nossa amiga Lara está explorando os mistérios que envolvem um artefato igualzinho ao encontrado no continente gelado. A gata vai acabar descobrindo que, por trás disso tudo, há uma história bem maior, envolvendo a tal queda do meteoro. Prepare seus dedos, pois o jogo é complexo e desafiador, e Lara terá muito trabalho pela frente para chegar ao fim dessa aventura.

Fase 1: Casa de Lara

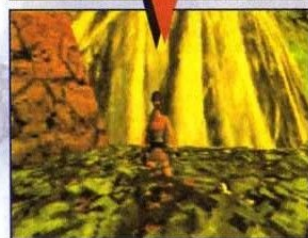
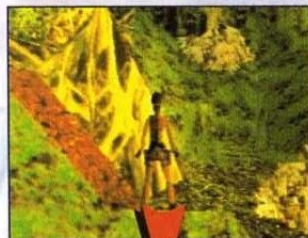
1 - Aperte o switch ao lado da cama de Lara e pegue o sinalizador dentro do armário

2 - Entre no sótão (no canto esquerdo da escada principal), apertando o switch ao lado da porta

3 - Nesse ponto, utilize o sinalizador e empurre a caixa azul para frente duas vezes

4/5 - Na biblioteca, aperte o livro indicado na foto. A lareira vai se apagar: suba pela lateral esquerda, encontre e acione a alavanca, saia correndo e entre na porta do lado direito

6/7 - Na piscina, aperte esse switch e vá até a porta secreta. Depois abaixe a alavanca

8/9 - Role para trás e corra na direção oposta para entrar por uma porta secreta. Essa é a sala onde estão os objetos de valor de Lara

10 - Agora Lara está pronta para começar a aventura. Apenas aperte o switch e passe pelo portão

Fase 2: Jungle (Índia)

1/2 - No começo da fase, ande pelo lado direito até deslizar numa parte plana (como na foto). Depois, com um pulo, tente chegar até a base da pedra amarela, agache e pegue a espingarda com o botão X

3 - Desça e tome cuidado com a areia movediça. Ao chegar nesse ponto, abaixe a alavanca, e ela vai mostrar por onde seguir

4 - Na próxima área, cuidado ao abaixar a alavanca, pois uma armadilha será ativada. Então suba pelo buraco ao fundo

5 - Após acionar a alavanca, continue e abra a próxima porta (com a alavanca do lado esquerdo)

6 - Passe pelo tronco e pegue o caminho da esquerda. Ao chegar nesse ponto, ande devagar e passe pelos espinhos

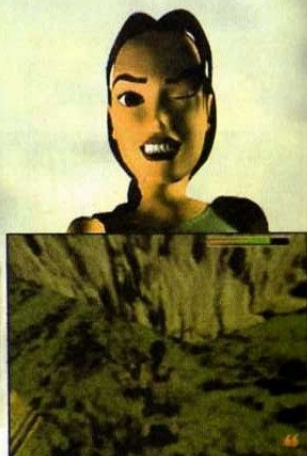
7 - Pule e agarre-se na plataforma do lado direito. Entre na caverna e siga até achar mais uma alavanca

8 - Volte e desça até onde existe um tronco derrubado. Cuidado, pois existem espinhos no caminho! Então atravesse o portão

9 - Siga pelo rio e mergulhe até chegar a um templo, onde haverá duas alavancas na plataforma

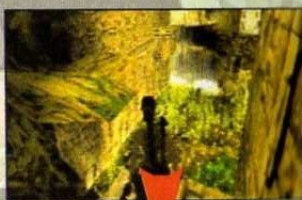
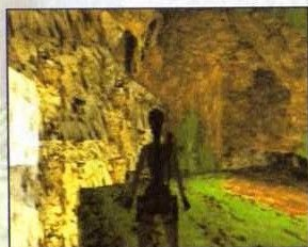
10 - Entre nessa passagem e abaixe outra alavanca para encher de água a próxima área

11 - Você deverá seguir até o canto esquerdo do cenário e subir pela cachoeira. Depois suba na plataforma: lá existe outra alavanca!

12 - Mergulhe até o centro do lago, onde existe uma passagem. Chegando a esse local, mate o tigre e pegue a munição

13 - Mate o macaco, caso não consiga pegar a chave dele. Para terminar a fase, coloque a chave na fechadura

Fase 3: Temple Ruins (Índia)

1 - Cuidado com as cobras no início da fase. Ao chegar a esse local, abaixe a alavanca e desça pela passagem de trás

2 - Cuidado com as piranhas! No fundo dessa área existe mais uma alavanca, que abrirá um portão subterrâneo

3/4 - Depois de escalar a passagem, você terá de pular até essa árvore. Então pule de volta, em direção ao outro lado do rio

5 - Suba as plataformas perto da cachoeira, seguindo pela direita, e entre agachado nessa passagem

6 - Puxe o bloco (como na foto) e pegue a munição atrás da plataforma

7 - Na sala em que você matou a estátua, abaixe as duas alavancas superiores, caia no buraco e acione outra alavanca

8 - Siga pela porta ao lado do buraco que você destruiu. Para subir na plataforma seguinte, vá até a parte plana da colina, pule e agarre-se nela

9 - Na próxima sala, empurre a plataforma para o lado esquerdo. Depois abaixe a alavanca no centro da sala, volte e pule o bloco até a passagem

10 - Após cair no fosso, mergulhe e abaixe as alavancas. Volte e, no meio desse fosso, saia pelo buraco

11 - Na próxima área, mergulhe e acione as três alavancas. Nas plataformas invisíveis, abaixe as outras alavancas

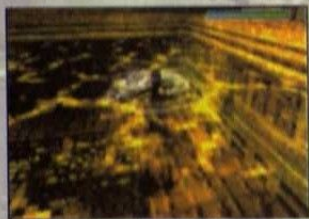
12 - No corredor seguinte, abaixe a alavanca e saia correndo até o outro lado: você encontrará a chave de Ganesha. Então volte correndo

13 - Pegue o caminho da direita, pois nele não existem armadilhas. No buraco, desça pela escada

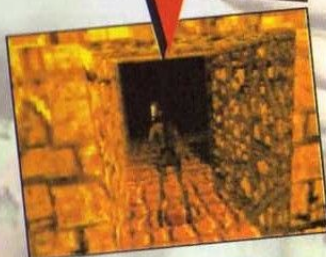
14 - Atravesse o portão da esquerda, mergulhe e cruze a piscina para encontrar mais uma alavanca

15 - Após subir a escada da esquerda, pule pra direita, na plataforma. Então pule na plataforma e agarre-se na outra à sua frente

16 - Ao pular na última plataforma, cuidado com as armadilhas. Empurre a parede no canto direito da sala e depois a outra, também à direita

17 - Na próxima sala, empurre primeiro o bloco da direita e depois o da esquerda para frente. Então leve o bloco do meio para o lado e abaixe a alavanca

18 - Voltando à sala (agora com água), puxe a alavanca e pegue a segunda chave de Ganesha

19 - Use as chaves no portão principal e suba antes que o teto mate Lara. Depois, no canto direito, puxe o bloco, suba nele, pule e abaixe as alavancas

20 - Cuidado com as tochas! Entre na sala, suba na plataforma e mate as estátuas. Então pegue as espadas e coloque-as na outra estátua

21/22 - Ande agachado, vire-se, desça, mate outra estátua e pegue mais uma chave no centro. Depois entre no portão atrás de você e abaixe as alavancas, tomando cuidado com o teto!

23 - Mergulhe no fosso, pegue a terceira chave, nade pelos cantos e vá até o fundo para desativar as armadilhas. Então volte e use as três chaves para passar pelo portão

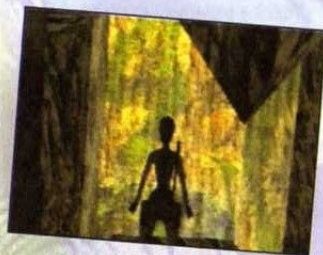
Fase 4: The River Ganges (Índia)

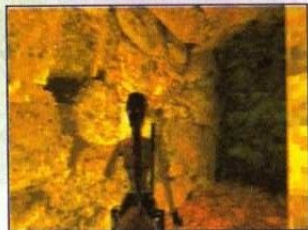
1 - Comece a fase pegando o quadriciclo e pule a primeira rampa para chegar ao outro lado

2 - Nessa sala, saia do veículo e pule da borda da plataforma até a sala à sua esquerda. Cuidado com as cobras!

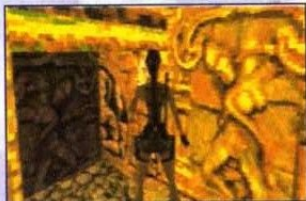
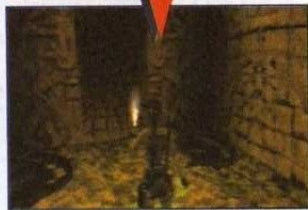
3 - Desça no canto da sala, abra o portão e pegue de novo o quadriciclo

4 - Cuidado com os buracos, mantenha-se à direita e siga pela passagem da esquerda

5 - Atravesse a ponte com embalo (segure R2 e X) para depois conseguir continuar

6 - Nessa área, mate os urubus. Depois entre na caverna, saia pelo lado esquerdo, desça a cachoeira e ande por trás dela para terminar a fase

Fase 5: Caves of Kalyia (Índia)

1 - Nessa fase, seu objetivo é escapar de um grande labirinto. Comece pelo lado direito

2 - Cuidado ao descer a rampa, pois uma pedra poderá matá-lo. Então fuja e pegue a entrada da esquerda

3 - Na próxima rampa, escape de novo da armadilha, subindo na plataforma

4 - Volte até o local em que existe um muro no chão, siga o caminho do meio e puxe o bloco. Então pegue o caminho da esquerda, depois o da direita, da esquerda, da direita, da esquerda e da esquerda de novo. Você deverá chegar a um buraco

5/6 - Pegue o sinalizador e o Save Crystal. A melhor maneira para livrar-se dessa área é matar as cobras e deixar a pedra passar

7 - Enfrente esse chefe de fase sem cair na água, pois ela está flamejada e matará Lara na mesma hora. Após vencer o adversário, pegue o lança-granadas que ele carrega (no fundo da sala) e depois o artefato de Infada

Fase 6: Thames Warf (Londres)

1 - No início, desça, caia no telhado, agarre-se e pule rapidamente de costas, pendurando-se na outra plataforma

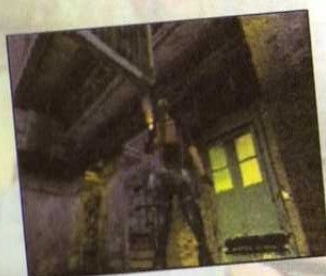
2 - Mate o corvo, abaixe a alavanca, suba, agarre-se e atravesse o teto para chegar à próxima plataforma

TOMB RAIDER III ADVENTURES OF LARA CROFT

3 - Suba pela plataforma verde e, pelo lado esquerdo, aperte o switch. Então mate o guarda e pegue o Medkit

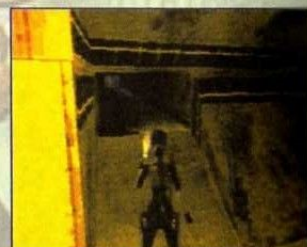
4 - Vá pelo canto esquerdo e corra na parte que desmorona. Salte da esquerda para a direita e, ao fundo, pegue a chave

5 - Volte, pendure-se na beirada e desça para a próxima plataforma no canto. Vire de frente, suba na outra plataforma e abaixe a alavanca

6 - Aperte o switch próximo à escada, suba por ela e volte a descer pela plataforma. De frente, pule para a próxima plataforma

7 - Volte ao início da área, aperte de novo o switch, desça a plataforma e suba na tubulação de ar. Então aperte o switch, volte e desça pelo telhado

8/9 - Seguindo o início da fase, desça na plataforma de baixo e pule até o telhado plano à sua frente. Pegue o caminho da direita, pule, mate o corvo e depois aperte o switch

10 - Volte e pegue o outro caminho. Então desça a chaminé pelo canto direito (como na foto) e pule adiantado para conseguir chegar ao outro lado

11 - Aperte o switch, vá até a piscina do fundo e puxe a alavanca. Depois volte e abaixe o nível da água no começo da fase

12 - Desça na primeira piscina (pela passagem aberta), mate o guarda e entre na sala escura. Vá até o fundo e aperte o switch

13 - Pegue o bloco de ferro e mova-o nas direções a seguir: trás, frente, esquerda, frente (no corredor) e esquerda (como na foto)

14 - Volte e aperte os switches (inclusive o novo) para encher a piscina. Prepare-se para correr, pois o alarme será disparado!

15 - Pendure-se nesse local, aperte o switch, volte à mesma piscina e vá pela passagem subaquática. Chegando à outra piscina, siga pelo canto e suba a escada

16 - Ande devagar pela cerca, pule para o guindaste e continue pelo lado esquerdo da catedral. Siga pelos telhados e termine a fase

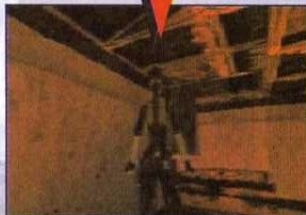
Fase 7: Aldwych (Londres)

1 - No começo da fase, agarre-se e depois mergulhe. Suba duas escadas e, na terceira, atire na parede do lado direito. Puxe o bloco, desça e depois suba no bloco em frente à bilheteria para pegar a chave

2 - Vá para a escada rolante da direita e caia nos trilhos. Siga à direita e entre correndo na porta que também está à sua direita

3 - Subindo nessa sala, pule a caixa superior da direita para chegar à indicada na foto. Caia no buraco atrás, aperte o switch, agarre-se e suba pela grade

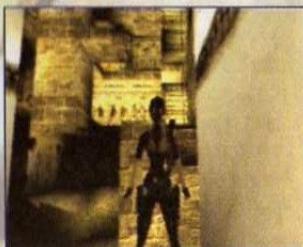
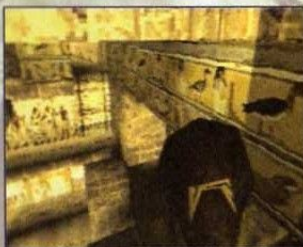
4 - Suba na caixa e pendure-se no teto. Então caia no buraco, fique de costas, segure-se nas plataformas e pule (de costas)

5 - Suba pela plataforma, tomando cuidado com as chamas! Use a grade para subir mais, pule para trás e acione a alavanca

6/7 - Chegando a esse local, use a chave e colete uma moeda ao fundo. Volte, caia nos trilhos de novo e siga até essa entrada da sala vermelha

8 - Nessa área, deixe o piso cair e puxe o bloco. Aperte o switch da direita e, imediatamente, corra para a última porta. Aperte o switch, volte e aperte de novo o mesmo botão. Então use a porta do meio para acionar o outro switch. Depois entre na primeira porta e encontre as duas chaves

9 - Voltando ao início da fase, compre um ingresso na cabine. Use a outra escada rolante, corra nos trilhos pelo lado direito e mate o cara que está saindo pela porta. Então entre na outra porta para não ser atropelado

Fase 8: Lud's Gate (Londres)

1 - Comece a fase descendo a rampa e passe pela porta à frente. Não escale a grade até o fim: quando tiver um espaço para se levantar, suba pela tubulação e mova o bloco para o outro canto da sala

2 - Suba pela primeira plataforma à sua frente, puxe o bloco e suba de novo. Então pule no pilar à sua frente e suba na plataforma à esquerda

3 - Suba pela tubulação, volte ao começo e puxe de novo o bloco inicial. Na área egípcia, suba no pilar à sua frente e depois na plataforma à esquerda (acima)

4 - Após apertar o switch no pilar (foto), corra e agarre-se no teto. Então mova-se para a direita, aperte o switch e suba pela própria plataforma

5 - Pule o declive, corra saltando para escapar do chão que desmorona e pegue o fluído de embalsamamento

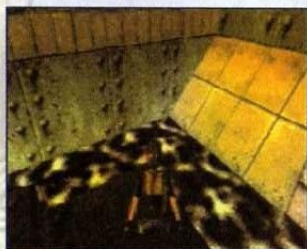
6 - Desça a esfinge e pegue o portão da esquerda. Na seqüência, suba na plataforma, puxe os blocos e suba agarrando-os pela frente

7 - De volta ao início da fase, deixe o fluído no altar de cerimônia e siga pela passagem aberta usando o propulsor

10 - Destrave os botões para abrir a sala: primeiro o do lado direito, no centro do corredor; então o do fundo, no lado direito depois do começo da fase. Na sala, use as duas chaves e pegue uma nova

11 - Volte à estação, pegue a escada do lado direito e, ao chegar nesse local, pule, agarre-se na parede e pendure-se no teto. Entre na porta da parte de baixo da escada, aperte o switch e desça a rampa e o buraco. Um alçapão será aberto: entre por ele

12 - Aperte o switch dentro do trem, desça de novo, siga em frente e mate os guardas para terminar a fase

8 - Siga o caminho da direita. Depois da correnteza, num local escuro, puxe a alavanca à direita, suba e aperte o switch

9 - Vá até esse local e mergulhe. Logo à frente, bem em baixo, há um corredor subaquático

10 - Siga até a parte superior, à direita, dessa câmara. Pegue o propulsor, entre na passagem da direita (ao sair) e recupere o fôlego

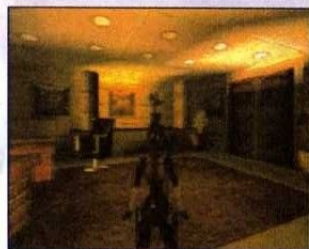
11 - Desça e pegue o caminho de baixo. À esquerda, aperte a alavanca, siga para a área verde e abaixe as alavancas conforme forem aparecendo

12 - Depois da última, corra, pois muitos inimigos aparecerão! Recupere o fôlego e vá pela passagem da direita

13 - Chegando a essa área, caia no canal e puxe a alavanca para atravessar o fogo. Pendure-se no teto e use a chave na entrada pequena à sua esquerda

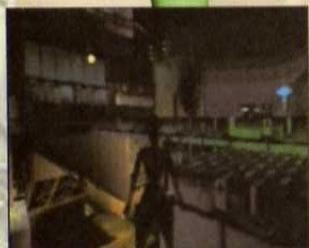
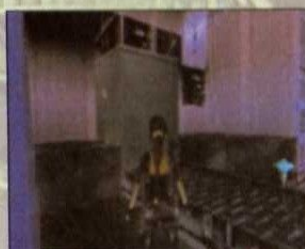
14 - Nessa parte, a mais difícil da fase, você vai precisar de Medkits! Pegue o propulsor e nade bem rápido de volta à câmara. Então entre na área vermelha superior (à esquerda) e suba sem vacilar

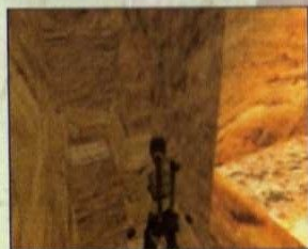
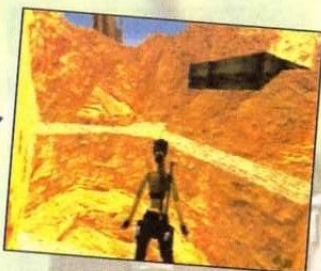
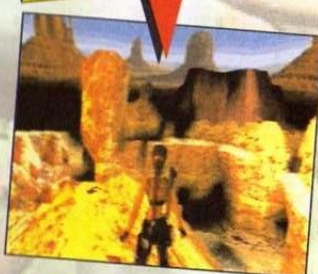
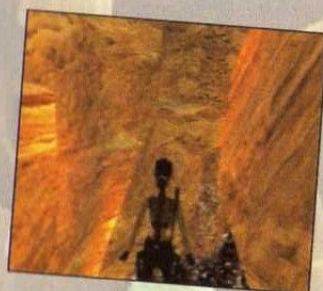
15 - Dê um pulo sincronizado para atravessar a armadilha e siga sempre pelo lado esquerdo. Suba nessa plataforma do teto, pule as outras e termine a fase

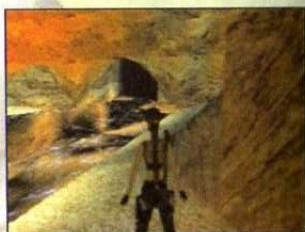
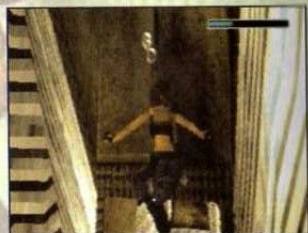
Fase 9: City (Londres)

1 - Nessa fase você vai batalhar com Sophia

2 - Suba a plataforma, aperte o switch, volte e vá até o canto escuro. Cuidado com os raios!

3 - Suba até esse ponto e só vá para a escada quando Sophia estiver recarregando a energia

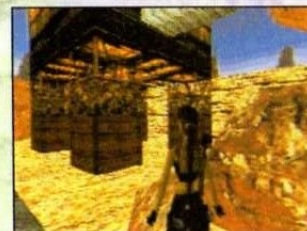
4 - Rasteje pela passagem, suba na plataforma, salte até o outro lado, atire na caixa de fusível e mate Sophia ▶

5 - Não pule na ponte, pois ela está eletrificada! Pule da borda da plataforma até esse ponto

6 - Para terminar a fase, aperte esse switch, suba na ponte e pegue o artefato

Fase 10: Nevada Desert (Nevada)

1 - Vá pelo caminho da direita, siga por esse corredor, puxe o bloco e pegue munição

2 - Depois de saltar as plataformas, pule nesse ponto para atravessar a montanha

3/4 - Desça essa parte da montanha, volte e suba na plataforma mais elevada. Então corra, pule na colina à sua frente e entre na base de ferro

5 - Preste atenção nas plataformas que Lara terá de pular. Mais adiante, você deverá saltar numa plataforma à sua frente e se agarrar em seguida

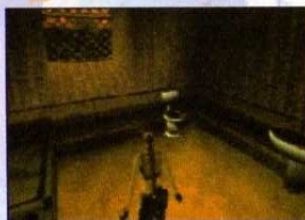
6 - Pule a rampa, vá até o canto da montanha e desça pela parede. Pule, agarre-se na parede, suba e pule de novo em direção à montanha. Por fim, pule na plataforma em frente à cachoeira

7 - Pule dentro da cachoeira, caindo na plataforma do meio. Depois pule nas outras plataformas e suba no moinho

8 - Caia no rio próximo à represa, vá até o canto esquerdo e abaixe a alavanca. A próxima está escondida nessa passagem subaquática

9 - Volte ao moinho, siga em direção ao elevador (naquela área pequena) e pegue a chave do detonador

10 - Pegue o caminho em que a água foi desviada na represa e volte tudo até a parte do detonador

11 - Chegando à base militar, pegue o caminho da esquerda, suba na passagem e ande agachado. Escolha o caminho de cima e abaixe a alavanca

12 - Volte ao corredor em que você andou agachado e pegue o caminho de baixo para chegar a essa caixa d'água. Então suba por trás na plataforma, pule a cerca, vá até o fundo do depósito e pegue o quadriciclo

13 - Suba na casa, pegue o cartão de acesso ao gerador, desative a cerca elétrica e abra o portão. Depois pule a rampa e passe a cerca para terminar a fase

Fase 11: High Security Compound (Nevada)

1 - Logo no início, suba na janela e ative o sensor. Enquanto o guarda entra na cela, dê a volta e saia

2 - Abra todas as celas, entre na sala do fundo (à direita) e empurre a caixa em frente à pia

3 - Empurre as caixas e siga até esse corredor: o switch para abrir a passagem está no final. Então desça por essa escada

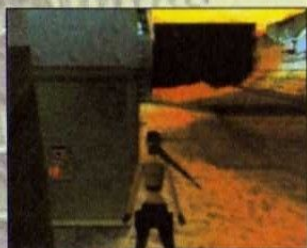
4 - A passagem do lado esquerdo está escura. Caia pelo buraco do fundo, à esquerda da sala de comando, e aperte o switch. Então pegue o cartão do guarda morto

5 - Na área das caixas, pegue a que está no fundo, puxe-a, vá por trás dela e empurre-a. Siga então até a caixa lateral, puxe e empurre-a até o teto

6 - Saindo da sala, abra as portas, vá para o refeitório e espere os prisioneiros matarem o guarda. Não se esqueça de apertar o switch do outro lado

7 - Passando pelas pás, desça o declive, pendure-se na parede e vá para a esquerda. Então solte-se no declive e salte para a próxima plataforma

8 - Siga o corredor e suba na plataforma. Quando o cara abrir a passagem, pegue a escada de novo e vá para o outro corredor

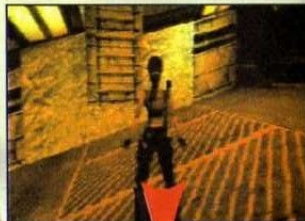
9 - Suba no corredor verde à direita, fuja do guarda e, no fim da área aberta, siga pela esquerda. Desça tudo, abra a porta e pegue o cartão do guarda

10 - Após usar o cartão na sala de comando, siga pelo lado direito da área aberta. Chegando aos portões, chame o guarda e desça pela passagem próxima à porta pela qual você saiu. Abra a porta de novo e deixe o prisioneiro matar o guarda. Então pegue o passe de segurança

11 - Rasteje pela passagem amarela e aperte o switch. Chame a atenção do guarda e faça com ele morra no laser

12 - Caia na água, nade contra a correnteza, suba e agarre-se na plataforma. Pule as outras para chegar à próxima área

13 - Aperte o switch, caia na água de novo, siga para a saída do canto direito (sem fechar a porta) e continue pelo corredor. No fundo do próximo corredor, suba na pequena passagem e pegue outro passe de segurança

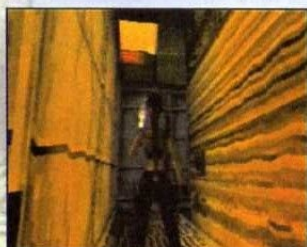
14 - Volte para perto do switch, suba pela escada e use o passe. Caia na água de novo e entre pela tubulação

15 - Na área de carga, vá pelo canto, entre no quarto e pegue de novo suas armas. Volte pela pequena passagem de água e pegue então o lança-granadas que está na porta do corredor

16/17 - Volte à área de carga, mate o guarda, pegue outro passe de acesso e use-o no topo dessa escada. Aperte somente o switch da direita, senão surgirão novos guardas! Volte à área de carga e suba na escada em cima da caixa

18 - Pendure-se no teto e vá pelo lado esquerdo. Mate o guarda, pegue seu passe de segurança e use-o no piso inferior, abaixo da escada. Vá atrás o caminhão para terminar a fase

Fase 12: Area 51 (Nevada)

1 - No começo da fase, mate o guarda, aperte o switch da grelha, entre e pegue um Medkit. Depois suba na plataforma

2 - Siga à direita e ande agachado. Cuidado com o laser! Passe agachado pelo sensor, entre e siga o caminho da direita

3 - Aperte o switch e desça até a área onde existe um torre central. Então desça no pilar e aperte o switch

4 - Desça da plataforma, vá ao canto esquerdo e abra a cela. Dê a volta no corredor e aperte esse switch

5 - Siga em frente, deixe o prisioneiro matar os guardas, aperte o switch e entre na grelha. Depois vire à direita

6 - Pegue o disco com o vigia morto e volte ao começo do corredor. Continue pela esquerda e, nesse ponto, insira o disco. Cuidado com os sensores no chão!

7 - Suba pela segunda escada da esquerda, mate o guarda e pegue a chave de acesso ao hangar

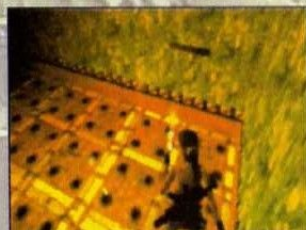
8 - Volte à área de lançamento de missil (passagem à direita), vá pela entrada de baixo e use a chave do hangar

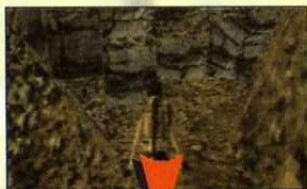
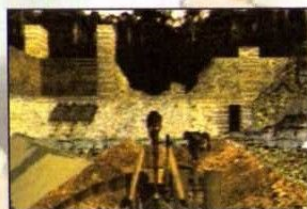
9 - Passe por baixo do trilho e suba a escada próxima ao trem para encontrar uma plataforma

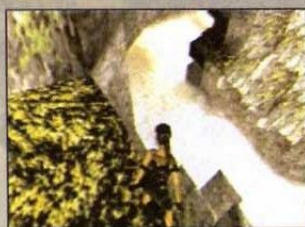
10 - Siga o corredor e passe tranqüilamente pelo primeiro chão de grade. No segundo, pendure-se no teto e passe apenas quando o laser estiver desaparecendo

11 - Ao chegar à sala de comando, suba na plataforma e acione o switch da direita e depois o da esquerda. Então saia correndo pelo portão principal

12 - Mate o guarda, acione os dois switches da direita e o segundo da esquerda, e volte ao OVNI

4/5 - Nessa área, suba pela plataforma ao lado da entrada, pule para trás e depois no tronco da árvore. Cuidado com o Raptor! Então pule para a esquerda, na plataforma azul, e atire no Raptor pendurado

6 - Desça e caia na água, puxe a alavanca do lado direito, entre nessa sala escura e abaixe as alavancas no fundo. Suba e pegue a chave LT. Tuckerman com o soldado morto

7 - Volte à área do avião, pule na plataforma à esquerda dele e entre. Siga até a cabine do avião e use a chave

8/9 - Na frente do avião existe uma pequena passagem: siga até ela para chegar ao ninho do T-Rex. Pegue a chave Chief Bishop e, no outro lado da área, acione a alavanca. Vá à outra ponta, abaixe mais uma alavanca, volte àquela passagem e siga o corredor da esquerda

10 - Volte ao avião, use a segunda chave, pegue essa arma e mate todos os Raptors. Então siga pela esquerda, onde está a asa do avião quebrada e salte para o outro lado

Fase 15: Mudubu Gorge (Ilhas Pacíficas do Sul)

1 - Desça o desfiladeiro pelos pilares do lado direito. Pule na plataforma no meio do rio e depois para o outro lado. Agarre-se na parede e aperte o switch

2 - Agarre-se de novo e ande o máximo que puder pelo lado direito. Suba nas plataformas planas (observe bem) e aperte outro switch

3 - Volte ao começo da fase e suba na abertura do templo. Desça pelo buraco ao fundo e pegue o caiaque

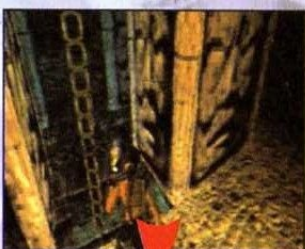
4 - Cuidado ao passar pela armadilha! No trecho de descida, direcione o caiaque para o lado direito, pois o outro é morte na certa!

5 - Desça a correnteza e pegue o caminho da esquerda, subindo a correnteza. Quando chegar a uma caverna, mantenha-se de novo à esquerda (ao fundo)

6 - Pule, pendure-se no teto e caia na plataforma. Pule então em direção à plataforma da frente, siga o caminho e pendure-se no teto de novo

7 - Atravesse a chama com cuidado! Chegando ao outro lado, vá até o fundo da plataforma. Pule para a direita, na plataforma próxima à cachoeira, salte para frente e agarre-se na parede perto das armadilhas

8 - Mais uma armadilha! Pule o fogo e salte para trás duas vezes para não se dar mal

9 - Pule para a plataforma à sua direita e agarre-se na parede. Agache, siga até a borda da plataforma, pule na pedra no meio do rio e utilize o cabo

10/11 - Subindo pela escada, abaixe a alavanca do lado esquerdo, pegue o caiaque e siga até o redemoinho. Então mate os crocodilos e abaixe a alavanca no fundo da câmara

Fase 16: Temple of Puna (Ilhas Pacíficas do Sul)

1 - Logo no começo, mate os inimigos que têm dardos envenenados e siga pela direita

2 - Nas figuras do fundo das paredes existem switches que você precisa apertar. Faça o máximo para ficar entre os rolos!

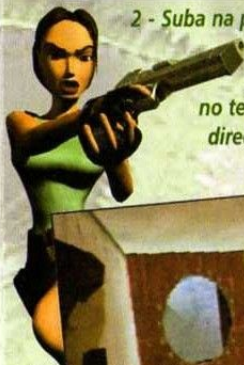
3 - Saia da sala pela porta aberta à esquerda, deslize e abaixe rapidamente as três alavancas. Mas antes puxe o bloco à sua frente pra parar o teto!

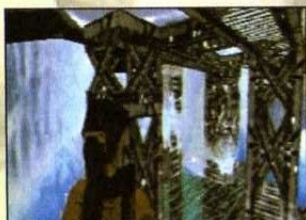
4 - Voltando ao corredor inicial, abaixe a alavanca. Corra, pois uma pedra enorme poderá pegá-lo! Vire à direita e corra mais ainda, pois há outra pedrona!

5 - Depois de escapar das duas pedras, siga pela outra entrada (à direita). Puna fica sentado na cadeira o tempo todo, mas cuidado com o raio dele, que é mortal! Pule sempre, atire sem parar e pegue a outra relíquia ▶

Fase 17: Antarctica (Antártida)

1 - Comece a fase saltando da plataforma próxima ao navio e vá para o outro lado. No fundo dessa área, nade rápido, pois Lara pode morrer de hipotermia!

2 - Suba na plataforma à sua frente, pendure-se no teto e siga em direção ao navio

3 - Vá para a esquerda, mate os marinheiros e, ao fundo, abaixe a alavanca. Siga o corredor, mate mais marinheiros e desça pela passagem da sala laranja

4 - Aperte o switch para baixar o barco atrás do navio, volte ao começo da fase e entre nele

5 - Dê a volta pelo lado esquerdo, entre no túnel e siga até o fundo. Chegando à estação, suba na plataforma do fundo e pendure-se no teto

6 - Salte na plataforma da frente, mate mais inimigos, entre na casa do lado direito e aperte o switch da outra casa. Então siga pelo corredor do lado direito, entre no edifício (cuidado com as portas!), aperte o switch no canto esquerdo da sala e pegue o pé-de-cabra (à esquerda)

7 - Volte ao tanque de combustível, caia na água e atravesse rapidamente o canal. Suba na plataforma pelo lado direito e aperte a segunda e a quarta válvulas

8 - Siga pela caverna do fundo. Chegando ao canil, aperte o switch e volte à área inicial (vá pelo canto direito do canil)

9 - Suba no edifício do começo da área, abaixe a alavanca da frente, use o pé-de-cabra e atravesse a passagem pendurado no teto

10 - Desça pela passagem aberta e abaixe mais uma alavanca. Volte às válvulas, suba na plataforma e entre na sala do gerador

11 - Entre no canil (no canto direito) e pegue a chave em cima da escrivaninha. Então volte até onde você deixou o barco e abra a porta com o pé-de-cabra. Use a chave e aperte o switch para liberar a passagem

12 - Siga até o fundo do canal que você abriu, salte do barco ao lado da plataforma e suba

Fase 18: RX-Tech Mines (Antártida)

1 - Olhe para cima e veja onde está a passagem. Para passar por essa porta, vá pelo lado contrário de onde ela abre

2 - Desça pela escada e aperte o switch do lado esquerdo para abrir a passagem. Siga pela ponte e aperte o switch

3 - Pegue o carrinho do meio, siga a trilha e, após o salto e a ponte, puxe o freio com o botão. Depois, com X, acione a alavanca do trilho

4 - Continue pelo declive e mate o mutante. Vá descendo devagar e se agarrando nas paredes. Na última delas, Lara poderá subir e engatinhar

5 - Pule na plataforma de metal, pegue o pé-de-cabra e suba nos morros planos para sair desse lugar

6 - Agarre-se na parede e volte ao início da estação, subindo com cuidado com as brocas e os rolos. Use o pé-de-cabra na porta do fundo da estação, pegue a bateria, aperte o switch e entre pela porta

7 - Após o longo corredor, suba e aperte o switch do fundo. Depois mate o mutante que abre a porta, saia e nade rapidamente no lago do guindaste para pegar a manivela

8 - Volte à estação e pegue o carro de mina superior. Chegando ao guindaste, use a bateria e a manivela, mergulhe até o submarino e pegue ar. Então mergulhe de novo até à passagem escura

9 - Volte ao meio da passagem e encontre a entrada de cima. Suba na plataforma, passe pela ponte, aperte o switch ao lado e entre na casa para pular para a próxima fase

Fase 19: Lost City of Tinnos (Antártida)

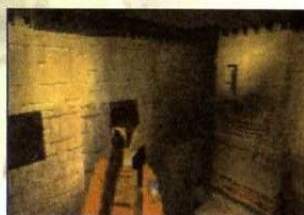
1 - Vá para o canto esquerdo, suba na escada e abaixe a alavanca. Ao lado direito da escada existe uma porta: siga por ela!

2 - Pegue a chave de Uli, utilize-a ao lado das placas de ferro e suba pelo lado esquerdo. Depois de abaixar a alavanca, faça o mesmo com a outra que está na borda desse corredor

3 - Deslize na outra ponta do corredor, abaixe mais uma alavanca e suba pela escada no canto oposto da área

4 - Aperte a seqüência 1, 2 e 5 e abra o portão. Para atravessar a ponte, aproxime-se da ponta esquerda e salte até a outra borda. Na parte mais escura, suba nas outras plataformas e pule de volta para a ponte

5 - Siga pela direita até o fim do corredor e vire à esquerda. Então abaixe a alavanca, mate mais três monstros e abaixe mais uma

6 - Suba na plataforma superior e, encontrando a passagem baixa, vá agachado até a outra sala. Desça a plataforma e pule pra frente, abaixando a alavanca. Depois repita o processo nas outras alavancas, até o chão

7 - Depois de acionar a alavanca que faz com que a plataforma caia, aperte a mesma no chão em que você está. Suba até o topo e levante a segunda alavanca que você acionou antes

8 - Na plataforma em que há uma passarela (acima), pendure-se nela até o outro lado, abaixando a próxima alavanca. Depois saia dessa área

9 - Vá até o canto esquerdo, suba na escada e abaixe a alavanca. Esse lugar marca o centro das áreas elementais. Siga para Terra, na porta de trás

10 - Na parte da areia movediça, suba na segunda plataforma à direita e siga o corredor acima para obter a máscara. Ao voltar, pule sempre nas plataformas planas

11 - Na porta do lado direito (Água), caia na poço, mas tome cuidado com as lâminas! Acione a alavanca no entrada esquerda e abaixe outra no canto direito

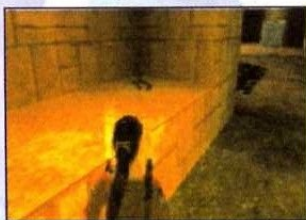
12 - Desça rapidamente até a porta que se abriu, pegue a máscara e abaixe a alavanca

13 - Siga para o lado oposto e abaixe outra alavanca. Chegando às quatro passagens, pegue a inferior

14 - Entre na sala do Fogo, pule na plataforma da esquerda e na do fundo, no lado esquerdo. Atravesse rápido a da frente, pois o fogo se alastra rapidamente

15 - Observe que nessa área as plataformas são invisíveis. Pegue a outra máscara, volte ao começo e siga pela sala da esquerda

16 - A última sala, a do Ar, é um pequeno labirinto. Vire na segunda entrada à direita, à esquerda, à direita, à esquerda, na segunda à direita, à direita de novo, três vezes à esquerda e duas vezes à direita. Você deverá chegar a um corredor mais largo

17 - Suba a rampa e, pelo lado esquerdo, vá para a plataforma. Pule sempre de um lado para outro pra escapar da armadilha (faça o salto lateral) e pegue outra máscara

18 - Saia pela lateral direita e coloque as quatro máscaras no centro. Então desça por aquela passagem em que há algumas poças d'água, pegue a chave de Uli, suba e use-a na fechadura. Pule no centro e prepare-se para encarar a última fase!

Fase 20: Meteorite Cavern (Antártida)

1 - Para matar o inimigo, fique sempre no lado oposto a ele e atire sem parar

2 - Cuidado com o raio desse inimigo, pois é mortal! Para realmente matá-lo, você terá de obter os artefatos no fundo dos corredores. Para isso, atire até o monstrengo ficar cansado!

3 - Depois de detoná-lo, suba a escada lateral e pule para trás. Então pule na direção da saida

4 - Siga em frente, pendure-se no teto e pule de uma borda da plataforma para outra

5 - Saia da caverna, siga até a expedição e mate todos os guardas. Aí é só pegar o helicóptero e comemorar! Se você chegou até aqui, parabéns por ter terminado o Tomb Raider mais difícil da série! A musa Lara Croft agradece a ajuda! ■

Tomb Raider Chronicles

Ação

Eidos

9.5

CONTROLE	9
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	9
SOM	10

1 Jogador - Memory Card

▲ PONTO FORTE
Os novos movimentos de Lara e a variedade de paisagens

▼ PONTO FRACO
O estilo do jogo é praticamente igual ao dos anteriores

Esse especial não poderia deixar de trazer a última aventura da grande musa Lara Croft. Mesmo depois de sua suposta morte nas pirâmides do Egito, em *Tomb Raider: The Last Revelation*, as aventuras da gata não chegaram ao fim. Tudo começa logo depois do funeral da heroína, quando seus amigos se reúnem para relembrar suas grandes aventuras. É aí que você entra em ação. Você estará na pele de Lara, como em uma espécie de flashback, em quatro grandes e inéditos episódios. Cada um deles representa uma fase, que se passa nas ruas de Roma, em um submarino nuclear russo, em misteriosos lugares da Irlanda e em um edifício high-tech. Como de costume, Lara poderá realizar novos movimentos, como andar sobre cordas e usar barras horizontais. Mas não se preocupe, pois você vai encontrar tudo isso explicadinho ao longo do Detonado. O nível de dificuldade não está tão alto como nas versões anteriores, mas, mesmo assim, você terá de quebrar a cabeça com alguns enigmas. Agora chega de papo e mãos à obra!

Novos movimentos

Andar sobre cordas – *aperte X perto da corda e segure o direcional pra cima para Lara andar. Quando ela se desequilibrar, aperte rapidamente o direcional para o lado oposto*

Dar paulada na cabeça – *com o Crowbar, chegue de surpresa por trás do inimigo e aperte X*

Usar barras horizontais – *pule na barra e segure X para se agarrar. Lara vai girar na barra automaticamente. Então aperte o botão de pulo para dar um salto mortal*

Atacar com clorofórmio – *combine o clorofórmio com o pano. Ande bem devagar para pegar o guarda de surpresa (por trás) e aperte X*

Dar salto mortal agachado – *alguns lugares apertados são difíceis de ser alcançados. Quando estiver agachado, aperte o botão de pulo para dar o salto*

Comandos de Lara

Pular	□
Usar arma	△
Interagir (atirar, usar itens ou abrir portas)	X
Rolar	○
Mudar visão e mirar	L1
Agachar	L2
Andar devagar	R1
Correr	R2

Combinando itens

Como na versão anterior, você deve combinar itens. Por exemplo: se você tiver pano e clorofórmio, junte-os para ter um pano encharcado de clorofórmio, assim será possível atacar os inimigos. Fique atento, pois existem vários itens que você pode combinar

Stage 1: Streets of Rome - Roma

1 - Vá até a fonte e siga pelo corredor que tem uma parede vermelha no fim. Coloque a mão dentro do vão da parede para abrir uma grade

2/3 - Volte ao início da fase (antes da fonte) e siga pelo outro caminho. Mexa em outra parede vermelha, suba no bloco que vai aparecer e continue

4 - Atire para quebrar essa janela. Depois pule para o outro prédio

5 - Entre na primeira sala à esquerda e pegue a Golden Key

6 - Volte à área da fonte, use a Golden Key nessa casa e entre

7 - Fique pulando para os lados e atire para ferir o cara lá em cima

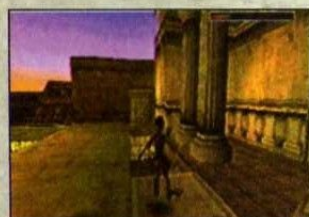
8 - Entre na casa onde estava o cara, siga pela esquerda e pegue a Garden Key em cima da caixa. Depois siga pelo outro lado

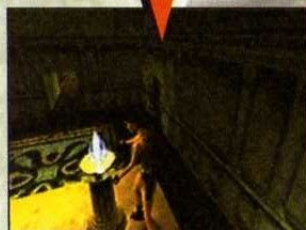
9 - Detone o cara de novo e siga pelas cordas. Se Lara se desequilibrar, aperte rapidamente o direcional para o lado oposto para ela não cair

10 - Após cair (é isso mesmo!) da casa, siga pela esquerda. Suba as escadas e pegue o revólver, que está perto da porta azul ao fundo. Depois abra a porta azul dupla do canto e entre

11 - Na sala, atire no cadeado para abrir a porta. Depois pegue outra Garden Key e fuja dos ratos

12 - Volte à parte em que você caiu da casa e siga pela direita. Coloque as duas Garden Keys perto da grade para abrir o portão, entre e se aproxime da casa. Confira a cena

13 - Siga pela entrada à direita da casa

14 - Pegue o item Laser Sight que está debaixo do sino e combine-o com o revólver

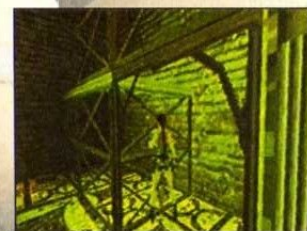
15/16 - Use L1 para mirar e atire no sino. Entre na passagem que se abrirá à esquerda e pule rápido para a outra casa. Ponha a mão dentro da parede vermelha, volte para perto do sino e entre no templo

17/18 - Siga pela esquerda e acione essa alavanca. Depois mexa no pombo branco

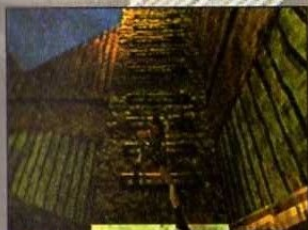
19 - Siga pela direita. Lá em cima, pendure-se (fique de costas e dê um pulinho para trás, segurando X e vá para o lado. Acione a alavanca no final e mexa no outro pombo branco

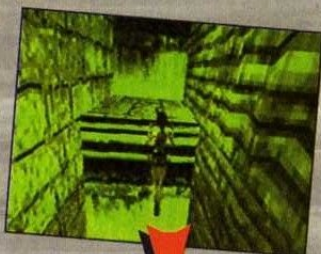
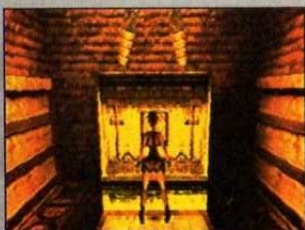
20 - Chegando perto do sino, entre na passagem logo abaixo. Pegue o Saturn Symbol, saia do local e curta a cena

Stage 2: Trajan's Markets - Roma

1 - De cara, entre na primeira porta da esquerda e atire na caixa para pegar o Crowbar

2 - Use o novo item para arrombar a terceira porta da direita (a de ferro)

3 - Na casa, suba nas plataformas e siga pelas cordas lá em cima

4 - Saindo da janela, siga pulando para frente. Depois vá para a esquerda, caindo na plataforma logo abaixo (se seguir pela direita, você achará balas para Shotgun)

5 - Ache a parede com escadas e suba até o topo. Há duas salas lá em cima. Para chegar até elas, tome um impulso e pule pelas plataformas

6 - Numa das salas, você deverá puxar essa corda até que as engrenagens se juntem. Na outra, puxe mais uma corda. A porta central da área de baixo vai se abrir: desça e entre nela

7/8 - Logo na entrada, suba pela esquerda e use o Crowbar para pegar a Golden Coin

9 - Use a Golden Coin na estátua da sala, volte ao início da fase e siga pela entrada que se abriu logo à frente. Então entre na passagem à esquerda que também se abriu

10/11 - Atravesse a água e detone o polvo gigante da próxima sala. Para isso, corra para fugir dos raios dele (que matam você na hora!) e use a mira do revólver para acertar os dois olhos verdes do monstro. Depois pegue o Mars Symbol

12 - Abra a tampa do esgoto e desça

13 - Mergulhe no meio e entre na passagem do raso. Chegando a uma sala, pegue a válvula que está no cano (ali também há balas para Shotgun)

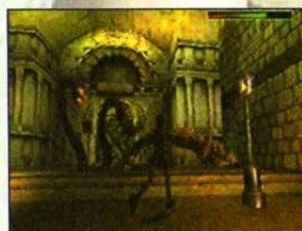
14 - Volte à sala do polvo. Lá perto, use a válvula na máquina e desça de novo ao esgoto

15 - Mergulhe no meio de novo e siga pela entrada do fundo. Na bifurcação, vá para a direita e ache outra máquina. Feche a válvula e siga pela entrada que antes estava sendo bloqueada pela força da água

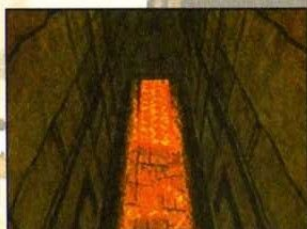
16 - Em terra firme, pegue balas e a arma Shotgun

17 - Use a mira do revólver ou da Shotgun para atirar na cabeça do cavaleiro. Fique longe para o cara não cair em cima de você e siga pela entrada que se abriu

18 - Entre na água e pegue o Venus Symbol. Continue seguindo, e você voltará para perto do portão

19 - Para detonar Larson, vá com tudo! Ele vai se agachar quando estiver morrendo. Continue atirando!

20 - Contra os três monstros, pule para os lados quando o fogo se aproximar de você e use a Shotgun para atirar neles. Caso você pegue fogo, entre na água ao lado para não morrer

21 - Use o Mars Symbol e o Venus Symbol para abrir o templo. Entre e pule até a última plataforma. Você cairá numa armadilha!

Stage 3: The Colosseum - Roma

1 - Siga em frente. No corredor, o chão vai desmoronar: corra e pule para não cair na lava!

2 - Volte ao corredor e escale a parede até a entrada à esquerda, lá em baixo. Aperte o switch para abrir a porta da frente

3 - Siga pela passagem que se abriu, mate o leão e aperte outro switch

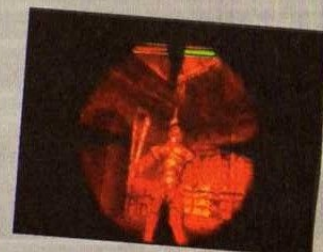
4 - Suba as escadas e pegue o Gemstone Piece no altar

5/6 - Detone os malucos que tentam dar espadadas em você. Suba a ladeira e acione o switch da parede (se quiser, suba mais algumas ladeiras e entre na passagem para pegar a Uzi no final)

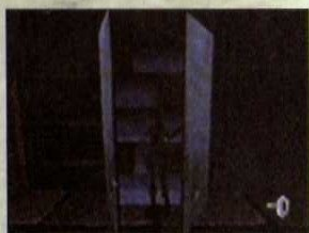
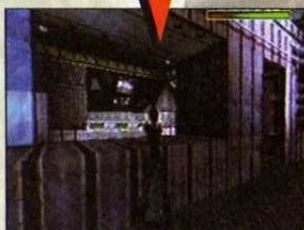
7/8/9 - Nessa sala grandona, você deverá puxar uma corda três vezes e correr para pegar o item (outro Gemstone Piece) que aparecerá no pilar do meio. Para isso, pule pelas plataformas da direita bem rápido, antes que o item desapareça. Repita o procedimento, se necessário

10 - Combine os dois Gemstone Pieces e siga para a porta trancada da sala. Ela abrirá automaticamente: continue, e você cairá!

11/12/13 - Siga em frente, use o Gemstone nessa porta e volte imediatamente à entrada da sala para não cair. Após todas as plataformas desabarem, pule pra frente para cair em cima da rocha e escale a parede até chegar à entrada mais abaixo

14 - Detone o cara maluco e o leão, e pegue a Colosseum Key 1, que está com eles. Use a chave na porta do lado

15 - Detone outro cavaleiro. Depois entre na passagem da frente, pegue a Colosseum Key 2 no altar e use-a na porta da sala

16 - Use o Crowbar e finalmente pegue sua relíquia arqueológica! Aqui acaba a primeira aventura da gata Lara Croft. É hora de se preparar para outra história!

Stage 4: The Base - Base Russa

1 - Desça até chegar a uma sala grande. Então encontre o armário e pegue a Silver Key. Tome cuidado com a pinça gigante acima de você: fique de olho na sombra para não ser esmagado!

2/3 - Na mesma sala, use a Silver Key para abrir essa porta. Lá em cima, detone os dois guardas pela janela e pegue o Swipe Card que está com um deles (no armário tem uma Uzi). Volte à sala grande

4/5 - Use o Swipe Card para entrar na porta que está à direita do armário em que você mexeu. Chegando lá em cima, pule sobre as caixas até encontrar outra entrada

6 - Aperte o switch, entre e confira a cena na sala de controle: Lara quebrará o portão principal!

7 - Antes de sair, pegue os itens nos armários (balas para Uzi e Medikits). Depois volte à sala grande e siga pelo portão principal que Lara acabou de arrombar

8/9 - Na bifurcação, vá pela esquerda. Lá fora, abra a porta da esquerda usando o Swipe Card. Detone o cara que está atrás do gerador e pegue outra Silver Key

10 - Volte à bifurcação e siga pela direita. Use a Silver Key para abrir essa outra porta e continue. Depois da cena, siga até a área de baixo e use de novo o Swipe Card para abrir a porta

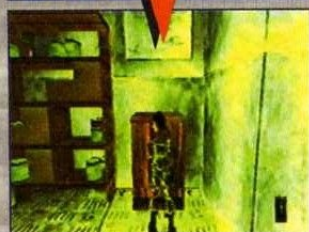
11 - Dentro da sala, cheque os armários para pegar itens e um fuzil. Siga em frente e aperte o switch para voltar à bifurcação

12 - Vá à sala que tinha o gerador e use o fuzil no local que está faltando. Entre na porta que se abriu e acione o switch para que a máquina faça com que a caixa lá fora mude de posição

13 - Você deve pular na caixa e chegar até o submarino do outro lado. Há alguns caras atirando pelas janelas: use a mira e acabe com eles!

Stage 5: The Submarine - Base Russa

1 - Após ser preso, arranque o metal da cama e use-o para abrir a grade do tubo de ventilação do quarto. Entre e rasteje para prosseguir

2 - Fique de costas para descer e depois vá escalando. Siga em frente e continue subindo pelas paredes

3/4 - Quando encontrar o local com vários fios soltos, entre à direita e abra a grade. Caia, pegue uma bateria nas gavetas e suba de novo para prosseguir

5 - Abra outra grade lá na frente para chegar à cozinha. Desça bem devagar e dê passos lentos em direção ao cozinheiro (não deixe ele ver você, senão já era). Quando estiver atrás do cara, aperte X para acertar o Crowbar na cabeça dele. Pegue a Bronze Key

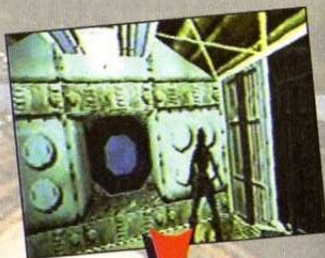
6 - Use a chave para abrir uma das portas da cozinha. Dentro da sala, pegue a Silver Key na estante e a pistola nas gavetas ▶

7 - Abra a outra porta da cozinha com a Silver Key. Na sala de jantar, fique atrás das mesas e agache para desviar dos tiros dos inimigos. Atire quando der

8 - Siga primeiro por essa entrada da sala de jantar (a que está aberta). Ache a porta fechada, gire a válvula para abri-la e suba as escadas

9 - Detone rapidamente os inimigos (com um deles você pega a Shotgun) e depois suba nas caixas para pegar o Aqualung. Volte à sala de jantar

10/11 - Abra a porta com a válvula. Entre na primeira passagem à direita para chegar à salinha com estantes, suba na caixa e pendure-se na grade de cima para quebrá-la. Suba, abra a outra grade lá no final e caia numa salinha. Vasculhe as gavetas para encontrar outra bateria

12 - Continue em frente e encontre as escadas. Desça e abra outra porta com válvula: você sairá numa sala com vários mísseis. Continue e suba as escadas

13/14 - Há quatro salas quase iguais nessa área (em algumas você deve girar válvulas para abrir as portas). Detone o inimigo numa delas e pegue o Suit Console. Em outra, há umas roupas de mergulho que estão expostas (sem a proteção de vidro). Combine o Aqualung com o Suit Console, e também as duas baterias. Então use os equipamentos combinados na roupa de mergulho

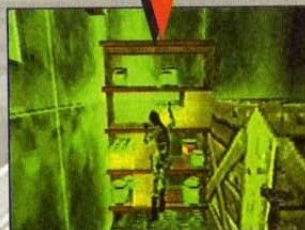
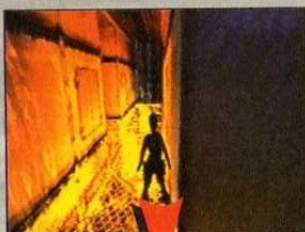
Stage 6: Deepsea Dive - Base Russa

1 - Nade até encontrar umas passagens entre as pedras e continue seguindo

1 - Nade até encontrar umas passagens entre as pedras e continue seguindo

2/3 - Ache a cratera ao fundo e entre nela. Siga até aparecer a cena em que Lara pega um artefato valioso numa caixa

4 - Quando o local desabar, saia imediatamente da cratera e siga pelo caminho onde está o inimigo. Lá você poderá ganhar um impulso das águas para voltar mais rápido ao submarino (use Medikits para prolongar seu tempo de vida)

Stage 7: Sinking Submarine - Base Russa

1/2 - Passe direto pelo corredor com fogo e detone o cara para pegar balas de Uzi. Agora sim, atravesse o corredor com fogo (pule as chamas e agache na água caso seja atingido), entre na primeira porta à esquerda e pegue a Uzi na estante. Volte e cruze o resto do corredor

3/4 - Vá pelas mesas para não ser eletrocutado e siga até a entrada lá da frente (não é a da cozinha). Não deixe de pegar o Swipe Card depois de detonar o inimigo

5 - Atravesse o corredor de fogo de novo e use o Swipe Card para abrir uma das portas. Passe direto pelo corredor com os cabos elétricos, suba as escadas e vá até a última sala do corredor (a que tem um mapa digital). Abra a porta com a válvula e entre para falar com o capitão, que lhe dará a Silver Key

6/7 - Fique em frente ao mapa e atire na grade da tubulação que está em cima. Pule, entre ali e siga até uma sala. Agarre-se no switch para desligar a força e depois volte

8 - Saia da sala do mapa, entre no primeiro compartimento à direita e pegue o Nitrogen Canister que está em cima do painel

9 - Atravesse o corredor que tinha os cabos elétricos e abra a porta do final com a Silver Key. Pegue o Oxygen Canister no armário, antes de voltar para onde o capitão está. Detone os inimigos no caminho

10 - Ao lado do capitão tem uma escada: suba e coloque o Nitrogen e o Oxygen Canister nos suportes. Então curta a animação: Lara começará a tirar a roupa, mas alguém estragará nossa festa!

1 - Pule para a plataforma cinza lá na frente

2 - Vá escalando para a esquerda e caia na plataforma

9/10 - Rasteje por essa entrada. Depois pegue o Pitchfork lá no final (embaixo da entrada com tábuas de madeira)

5 - Suba na plataforma do lado e pendure-se no teto para chegar ao outro lado. Depois entre na caverna: você vai parar num local com uma fogueira

6 - Siga pelo caminho com uma parede vermelha e pendure-se no teto. No final, pule para o poço que está logo abaixo (ignore o monstrinho que aparecerá)

7 - Nade até encontrar a saída que tem uma casa ao lado. Suba na plataforma inclinada à direita e pule pra trás para chegar à área da casa

8 - Rasteje para entrar na casa e pegue o Rubber Tube nas gavetas. Siga pelo buraco com água e pegue a primeira saída (o mesmo local por onde você chegou). Pule no lago e volte ao local da fogueira

9/10 - Rasteje por essa entrada. Depois pegue o Pitchfork lá no final (embaixo da entrada com tábuas de madeira)

11 - Combine o Pitchfork com o Rubber Tube para fazer um estilingue. Então use-o na passagem de tábuas para entrar no local. Logo depois, pegue o Iron Clapper ao lado dos sinos e siga pelo buraco da sala

12/13 - Na primeira sala com os caixões, pegue a tocha. Depois acenda-a na terceira sala que tem fogo

14/15 - Entre na caverna e siga (cuidado que o chão quebra!) até a sala com uma estrela gigante no teto. Bote fogo nela e saia de perto. Depois jogue a tocha longe, pegue o Heart e entre na sala ao lado para assistir à cena. Vá até a entrada da sala para voltar à área da fogueira

16 - Volte de novo à parte que tem os caixões e encontre a área com duas portas. Perto delas tem um suporte para você colocar um item: ponha o Heart e entre com tudo na porta que se abriu. Então entre na passagem que Lara abrirá

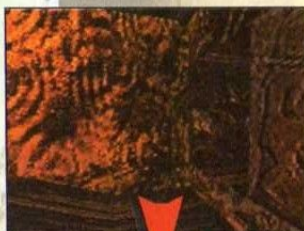
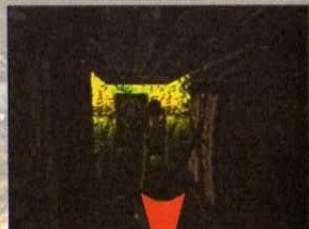
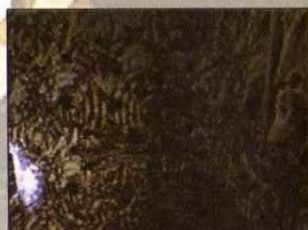
Stage 9: Labyrinth - Black Isle

1 - Logo na sala inicial, empurre os blocos na ordem: primeiro o do meio, depois o da esquerda e, por último, o da direita. Entre na porta que se abriu e esquive-se dos esqueletos, pulando com tudo!

2 - Na sala, pegue o Bone Dust

3 - Volte à primeira sala e coloque o Bone Dust na caldeirão que está ao lado dos blocos. Depois disso, outra porta da sala se abrirá: siga por ela

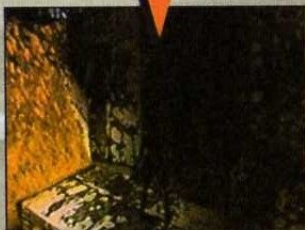
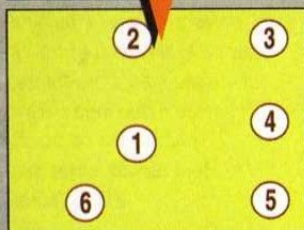
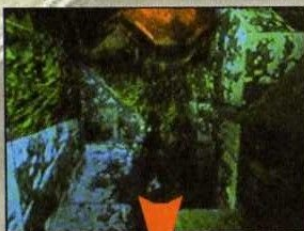
4 - Caia bem no meio para acertar a água. Depois saia da piscina e entre na primeira passagem à direita

5/6 - Atravesse a ponte, vá até o pilar e use a alavanca uma vez só para girar o local. Depois siga pela outra ponte

7/8 - Suba, entre na primeira passagem e atravesse a ponte para chegar ao pilar. Dessa vez, não use a alavanca! Apenas siga pela outra ponte à direita

9/10 - Suba, entre na última porta, atravesse a ponte e vá até o pilar para pegar o Bestiary (um livro). A porta bem à frente se abrirá: dê um pulinho pra frente e entre

11 - Você encontrará uma luz branca. Nesse local, apenas pule e se agarre para subir nas plataformas. Depois entre na porta lá em cima

12 - Apenas siga a luz branca, pule e corra para não cair nos buracos. Tome cuidado com os monstros que podem empurrar você! Chegando à sala bem à frente, siga até a entradinha

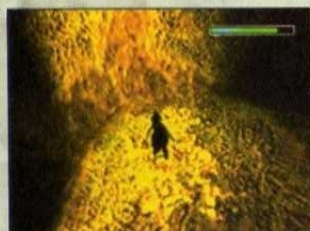
Stage 10 Old Mill-Black Isle

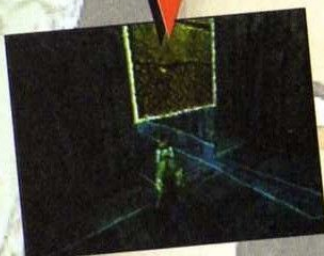
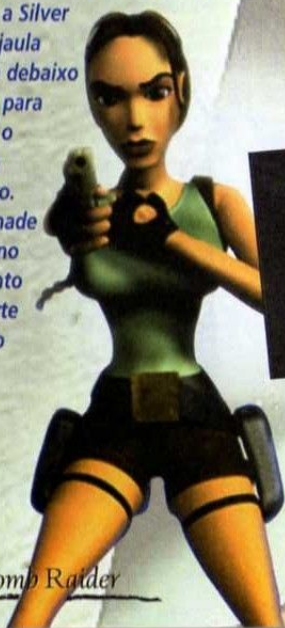
1 - Entre na caverna logo à esquerda. Não vá para frente, senão você será detonado pelo cavaleiro!

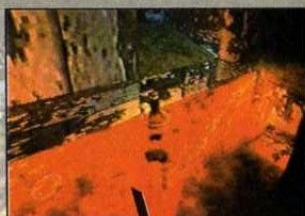
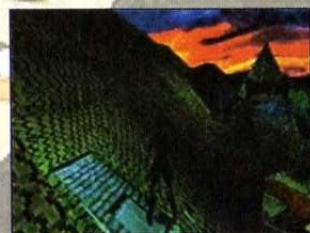
2/3 - Vá até o local com uma corda. Você deverá passar para a área à sua direita. Para isso, pule e segure na corda (segure X), e depois mova o direcional para Lara se posicionar em frente à plataforma a ser alcançada. Aperte R2 para tomar impulso e pule. Pegue a tocha e volte à entrada da área (apenas caia para o lado)

4/5 - Volte à caverna e coloque fogo na tocha. Depois siga de novo para a área da corda e jogue a tocha nos monstrinhos lá de baixo (aperte △) para eles não incomodarem mais. Você deverá então pular na plataforma à esquerda, que tem uma grade de ferro. Para isso, suba na corda e pule. Chegando lá, cheque a grade e arranque o Crowbar

6/7 - Voltando ao início da área, use de novo a corda e pule lá na frente. Haverá umas paredes brancas inclinadas, que você deverá usar conforme a ordem indicada na figura acima para continuar. A dica é pular rapidamente enquanto Lara desliza nas paredes, não esquecendo de se agarrar em algumas delas. Faça isso até chegar à rocha. Depois vá rastejando e escalando (na parte mais apertada)

8 - Entre na pequena caverna, use o Crowbar para pegar o Chalk na parede e volte ao início da área da corda (apenas pule em direção à plataforma em que você pegou a tocha)

9 - Volte ao início da fase e use o Chalk no chão escuro. Curta a cena e depois siga pelo buraco lá da frente

10 - Você chegará a uma área com uma casa e um monte de água. Siga à direita da casa, ache a entrada, pule a correnteza e continue

11 - Você chegará a um local com um cata-vento. Pule na água e nade até uma área toda amarela. Num ponto superamarelado há uma Silver Coin: pegue-a, mas não deixe o monstro vermelho se aproximar, pois ele vai tomar a moeda de volta. Tente até conseguir!

12 - Use a Silver Coin na jaula que está debaixo da água para prender o monstro vermelho. Depois nade e entre no cata-vento pela parte de baixo

13/14/15 - Dentro do cata-vento, gire o volante umas três vezes e pule na barra à esquerda (segure X). Fique girando, pule pra frente, vire-se e caia logo para a plataforma da porta. Seja rápido, antes que ela se feche!

16 - Após entrar na porta, não deslize. Suba e acione o switch para depois voltar à área que tem a casa

17/18 - Vá pela esquerda da casa. Ande um pouco na água, encontre essa entrada e siga por ali até sair e pular para a plataforma lá da frente

19 - Você deve pular nos telhados

20/21 - Nesse ponto você deve ter muita precisão. É bom salvar o jogo antes! Pule bem na quina da casa e suba no telhado. Se você se agarrar muito no canto, não vai dar!

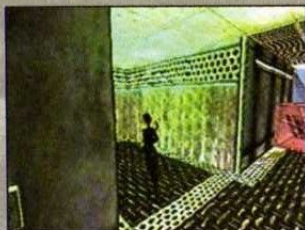
22 - Desça de costas pela chaminé e depois gire o switch. Curta a cena final da terceira história de Lara e prepare-se para a última!

3/4 - Suba na tubulação que caiu e siga pela passagem de cima (não deixe de observar a seqüência de fogos lá em baixo). Caia, vire-se (aperte o botão ○) e saia correndo para não se queimar

8 - Saindo da portinha, siga para a direita, passe rastejando para o guarda não ver você e atire nele por trás. Depois pegue o High Level Access Card na mesa e use-o para abrir a porta do lado. Pegue alguns itens nas estantes (balas e Medikits)

Stage 11: The 13th Floor - Tower Block

1 - Siga pela tubulação e, lá no fim, atire na extremidade para sair do local

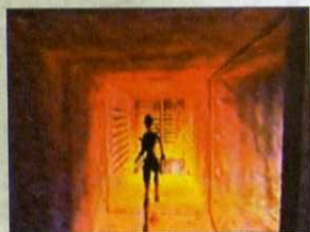
5/6 - Suba pelos metais e tome cuidado para não encostar no laser. Chegando ao topo, atire na parede branca e entre na portinha que se abrirá

9 - Use o elevador. Após sair, há uma caixa à direita. Suba nela e detone rapidamente os dois guardas à direita. Há outro cara mais à direita, debaixo das escadas. Mire nele e mande bala

2 - Mire na cabeça do guarda para detoná-lo!

7 - Ainda ali, pegue as balas e fique mirando pro lado de fora (dê um zoom). Quando o guarda aparecer, atire na cabeça dele, sem deixar que ele veja você

10 - À esquerda do elevador está o laboratório: aperte o switch, entre e depois aperte outro switch. Não mate os cientistas nem mostre a arma para eles!

11 - Volte ao caminho à direita do elevador, passe pela sala azul e ache o vestiário dos cientistas. Acione o switch da esquerda: uma roupa aparecerá e derrubará um negócio no chão. Pegue o item (Access Code Disk)

12 - Pegue de novo o elevador, vá até o final do corredor e use o Access Code Disk no painel (à esquerda daquela entradinha). A grade vai se abrir: entre ali

13 - Espere a seqüência de explosões, pule na barra e desça com tudo para não se queimar. Depois vá rastejando

14/15 - Atravesse a miniponte e entre na primeira passagem à direita. Verifique as estantes, pegue o Cloth e siga em frente. Lá embaixo, detone os dois soldados, atirando na cabeça deles

16 - Há duas entradas na área. Siga primeiro pela menor (use o High Level Access Card para entrar) e pegue os dois clorofórmios nos armários. Saia rápido para não ser atacado pelos insetos!

17 - É hora de seguir pela entrada maior (use o High Level Access Card para entrar). Detone o soldado e cheque o local onde ele morreu para pegar o Iris Lab Access, que deverá ser usado no painel logo à frente

18 - Corra até chegar ao laboratório (despreze o guarda). Deixe sua arma apontada para o cientista e aproxime-se dele. Vai rolar uma cena. Depois entre pela porta

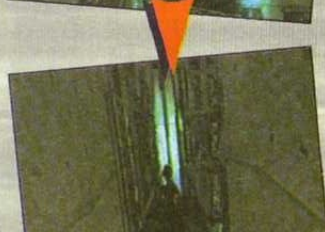
19/20 - Você pode subir ou descer essas escadas. Primeiro suba e entre na porta de cima. Acione o switch, saia e desça as escadas correndo até a sala de baixo, antes que a barreira seja reativada. Pegue o Iris Artifact e siga pela porta da frente

Stage 12: Escape With The Iris - Tower Block

1 - Deixe a arma em cima da plataforma transparente para passar pelo detector de metais

2 - Siga pela porta do fundo (indicada na foto). Lá haverá várias salas quase iguais para você entrar: cheque as estantes e gavetas. Nas primeiras salas, você encontrará uma garrafa de clorofórmio e um Cloth: combine os dois itens e aproxime-se do guarda bem devagar para ele não perceber sua presença. Então sufoque-o (aperte X/A)! Continue e pegue mais uma garrafa de clorofórmio e o Restroom Access Card nas outras salas

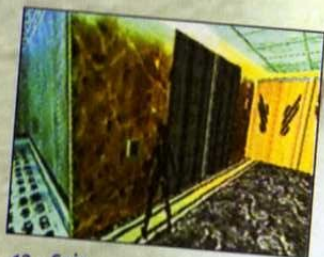
3/4 - Volte ao começo da área das salas e use esse painel para abrir a porta do banheiro. Digite **8526** (o código está marcado no Restroom Access Card), entre no banheiro dos homens e pendure-se no teto rachado para abrir a passagem

5 - Após rastejar, pule para baixo, pendure-se com cuidado e solte-se. Depois deixe X apertado para segurar-se no meio da queda, evitando maiores danos. Então prossiga rastejando

6/7 - Desça pelas paredes o máximo que puder e deixe Lara parar de se movimentar. Então solte-se para cair na plataforma de baixo, vire-se e pule na barra

8 - Suba até o topo (até a parte em que a barra está pintada de azul) e pule pra trás para cair em outra plataforma

9 - Nesse ponto há uma barra horizontal: corra meio na diagonal e pule para alcançá-la. Depois pule na plataforma da frente

10 - Fique bem na diagonal e pule para se agarrar no elevador. Então suba nele

11 - Abra o elevador, entre e acione o botão

12 - Saia do elevador e ande devagar para o guarda não notar sua presença. Vá até o elevador da esquerda e entre. Abrindo a porta, vários guardas irão atacá-lo: aperte o botão do elevador para fechá-lo imediatamente. O elevador cairá. Então aperte de novo o botão para acionar o freio. Seja rápido!

13 - Siga pela entrada de cima do elevador

14 - Pule na barra horizontal e se pendure na plataforma da frente

15 - Suba até a metade da parede e pule pra trás, para cair na plataforma

16 - Pule nessa outra barra horizontal e se jogue para chegar à plataforma da frente

17/18 - Entre no buraco logo acima e siga rastejando. Deslize e pule até pegar a barra horizontal lá em cima, senão você vai torrar na lava. Espere o fogo apagar e pule para a outra barra horizontal. Depois pule para a entrada lá da frente

19 - Equilibre-se na barra (como se fosse corda) e siga para o outro lado

20 - Rasteje e corra para a direita, e suba as escadas no final

21/22 - Não toque no laser e corra para fugir da mira do Sniper. Dê a volta no local, suba pelas grades, caia na plataforma de cima e acione o switch para desativar o laser. Agora sim, entre na porta que tinha o laser

23 - Siga em frente e pare na entrada da sala do aquário (não entre, senão você vai se torrar). O Sniper vai aparecer atrás de você: fique andando para os lados pra ele errar o tiro e quebrar o aquário. Assim será possível entrar na sala. Acione o switch e entre na porta do lado!

24 - Continue, sempre fugindo dos tiros, até encontrar a sala com uma enorme máquina no centro (é o teletransporte). Primeiro entre na sala do lado (a que tem vários baús)

25/26 - Não abra nenhum baú ainda! Primeiro pendure-se no teto rachado que está na entrada da sala. Siga pela passagem que se abriu e acione o switch para poder ver o que tem dentro dos baús (a maioria tem bombas). Pegue o Teleporter Disk

27/28 - Volte à sala da máquina e use o Teleporter Disk no computador. Depois use o Iris Artifact no suporte da máquina

29 - Na nova sala, caia no buraco e siga até a grade. Então use o binóculo para ver o número que os guardas digitam no painel para entrar na sala. Vá até lá e use aquele número no painel para entrar (digite **1672**)

30/31 - Siga e aperte o switch logo à direita. Depois vá até a passagem da esquerda e entre rastejando

32 - Você voltará à sala do início da fase. Pegue sua arma, siga em frente, atire nesse extintor e entre pela porta para concluir a missão

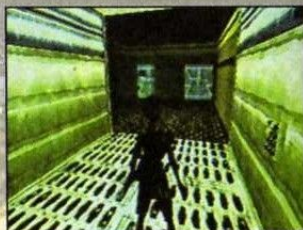
Stage 13: Red Alert! Tower Block

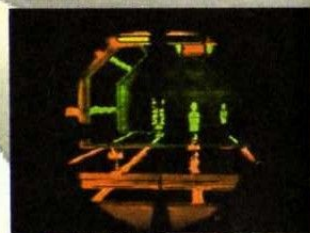
1 - Logo no começo, detone o cara lá em cima e suba as escadas até o topo. Tome cuidado, pois alguns degraus vão se soltar por causa dos tiros do helicóptero! Pule com tudo e se agarre para não cair!

2 - Quando não der mais para subir, verifique essa parede e entre

3 - Pendure-se na grade nesse ponto, suba e depois mate o guarda

4 - Siga pela direita e encontre uma caixa grande e outra pequena. Em cima da grande tem um cartucho de balas para sua HP Gun. Na pequena há outro cartucho, que servirá para uma arma que você pegará mais pra frente. Atenção: caso você esteja jogando a versão pirata, não pegue o cartucho de balas da caixa menor ainda. Caso contrário, eles irão desaparecer, e você precisará disso!

5 - Atire na válvula do cano lá do fundo, assim você poderá enxergar os lasers do corredor. Para passar é muito simples! Cada laser pisca duas vezes seguidas, depois há um intervalo. Então passe pelos raios a cada duas piscadas

6 - Use o elevador, mate o guarda e entre na porta da esquerda que está logo à frente

7 - Na sala, pegue as balas e acione o switch. Você deverá atirar nos alvos antes de eles passarem da marca do meio. Seja rápido e use sua HP Gun no modo Rapid! Se conseguir, a luz em cima ficará branca e você poderá seguir para a sala ao lado. Caso contrário, isso não vai comprometer o final

8 - Caso tenha conseguido, entre na sala, pegue o cartucho, acione o switch e atire nos alvos de novo. Só que, dessa vez, a sala será trancada, um gás venenoso surgirá e os alvos virão aleatoriamente: seja rápido e atire antes que eles passem da marca do meio. Conseguindo, saia da sala quando a luz em cima ficar vermelha. Se não conseguir, você será envenenado!

9 - Siga até o fim do corredor. Se você conseguiu acertar os alvos, as duas portas estarão abertas. Entre na da esquerda, pegue as balas e itens da sala, e depois siga pela direita

10 - Pegue a arma Grappling Gun e depois a Grappling Gun Ammo na mesa

11/12 - Siga para a sala ao lado, onde há várias caixas. Use a Grappling Gun na grade de cima para lançar uma corda. Pule nela e depois na parede, e siga pela tubulação. Você voltará ao corredor. Então use o elevador de novo e tome cuidado com os inimigos

13 - Atravesse os lasers de novo e volte à parte externa do prédio (se você estiver jogando a versão pirata, não se esqueça de pegar a Grappling Gun Ammo que está em cima da caixa pequena do começo). Logo que chegar lá fora, atire uma corda na escada de cima e utilize-a para chegar ao outro lado. Em seguida, prepare-se para pular e agarre-se na parede para não ser atingido pelo fogo

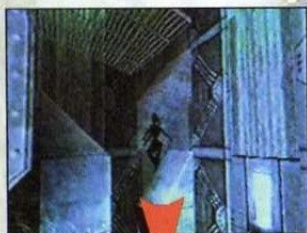
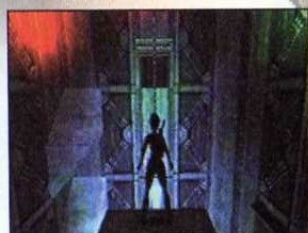
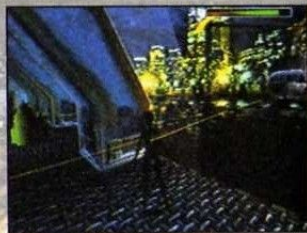
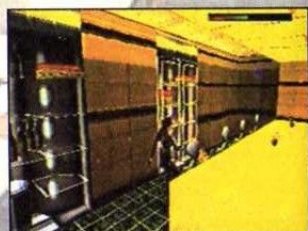
14 - Antes de entrar na sala, vire-se à direita, na diagonal, e pule (aperte □). Você cairá em cima de uma caixa. Então atire no inimigo lá embaixo, desça, acione o switch e siga pela porta que se abriu

14 - Antes de entrar na sala, vire-se à direita, na diagonal, e pule (aperte □). Você cairá em cima de uma caixa. Então atire no inimigo lá embaixo, desça, acione o switch e siga pela porta que se abriu

15 - Use o elevador e saia. Dois caras descerão da corda para atacá-lo: detone-os! Na versão pirata, o jogo trava se você usar o elevador para sair

16/17 - Pule na corda e depois nas caixas. Abrindo a grade, um cara vai atacar você: detone-o e continue! Depois que descer uma ladeira, você verá uma bifurcação em que é possível subir ou descer (memorize bem esse local). Primeiro siga por baixo ▶

18 - Na sala com quatro entradas, duas delas bloqueadas por laser, siga primeiro à direita. Na bifurcação, siga de novo à direita (à esquerda há uma barreira de laser) e entre na passagem rastejando

19/20 - Você sairá numa sala com um cara biônico: atire até ele ficar com a lataria à mostra. Depois suba na caixa e atire na válvula para encher a sala de água e detonar o cara. Se você estiver jogando a versão pirata, não saia desse local, senão a água vai desaparecer e detonar sua jogada

21/22 - Não entre na água! Pule para a plataforma inclinada da frente e fique apertando o botão de pulo, assim Lara subirá. Depois pegue a Grappling Gun Ammo que está entre as tubulações

23 - Atire uma corda na grade de cima, utilize-a para chegar ao outro lado e acione o switch para fechar o registro de água. Volte à sala, pegue o Key Bit (Left) que estava com o cara biônico, suba e acione o switch de novo. Então saia da sala pela tubulação por onde você entrou

24 - Voltando à bifurcação, siga pelo outro caminho (o laser não estará mais lá). Corra pra frente com tudo para fugir do helicóptero e pule os extintores amarelos para não ser atingido pela explosão. Se estiver com a versão pirata, venha para cá direto, senão o laser será reativado e zuará a jogada. Chegando à salinha, descanse

25 - Continue fugindo do helicóptero e vá pra trás do balcão da próxima sala. Acione o switch (ele só fará uma portinha ficar abrindo e fechando) e volte à salinha. Lá haverá outro cara biônico. É bom detoná-lo um pouco para que ele fique mais lento, pois você vai precisar

26 - Corra de volta ao local em que o helicóptero começou a atirar (dessa vez a porta estará com laser), pulando o mais rápido possível para não cair nos buracos abertos pelas explosões

dos extintores. Chegando lá, siga rapidamente pela entrada à esquerda e dê um dash no corredor

27 - Entre correndo à esquerda duas vezes e ache o switch. Fique lá até o cara biônico passar na plataforma de cima, então acione o switch para prendê-lo na sala

28/29 - Entre na porta em que está escrito "Danger". Na primeira sala, vá pela porta da frente; na segunda, entre à esquerda; e na terceira, acione o switch em cima da caixa

30/31 - Volte à primeira sala detonando os inimigos e siga pela entrada que se abriu (logo à direita). Quando você enxergar o cara biônico preso do outro lado, acione o switch e espere ele ser sufocado. Aperte o switch de novo e vá pegar o item que ele deixou cair (não se esqueça de apertar o switch que estava debaixo do corredor com chão de grade para abrir a sala). Pegue o Key Bit (Right) e combine-o com o Key Bit (Left) para conseguir a Helipad Access Key

32 - Volte ao local em que o helicóptero começou a atirar: a entrada por onde você passou antes está sem laser. Vá por ali e depois entre à direita para sair de novo na sala com as quatro entradas. Entre à esquerda, na porta que não tem nenhuma placa

34 - Continue e suba (é aquela parte que você memorizou). Lara vai parar de novo na sala em que os inimigos desceram das cordas. Use a Helipad Access Key para abrir a porta, continue e curta o final!

Final

1/2 - A heroína foge de asa-delta. De volta à mesa com os amigos de Lara, os contadores de histórias brindam as grandes aventuras da gata. E o mentor dela, refletindo perto das pirâmides do Egito, decide chamar o pessoal da escavação e encontra a mochila da arqueóloga. Será que nossa musa sobreviveu? Ninguém sabe ainda, mas com certeza ela vai voltar no PS 2... Esperamos por você, Lara! Até a próxima!

TOMB RAIDER I

Todas as armas

Na tela do inventório, digite uma das seguintes seqüências, de acordo com a configuração de seu controle:

Configuração	Código
Default Controls	L1, △, R2, L2, L2, R2, ○, L1
Control Method 2	△, ○, R2, L2, L2, R2, L1, △
Control Method 3	△, R1, R2, L2, L2, R2, L1, △

Apoiar-se sobre as mãos

Quando Lara estiver se segurando numa beirada, mantenha o botão Walk (andar) pressionado e aperte ↑ para ficar sobre as mãos.

Pular level

Durante a partida, digite uma das seguintes seqüências na tela de inventório, de acordo com a configuração de seu controle:

Configuração	Código
Default Controls	L2, R2, L1, ○, △,L1, R2, L2
Control Method 2	L2, R2, △, L1, ○, △, R2, L2
Control Method 3	L2, R2, △, L1, R1, △, R2, L2

Munição ilimitada

Se completar o jogo e recarregar qualquer partida, você terá todas as armas, munição ilimitada e mais inimigos para eliminar.

TOMB RAIDER II

Todas as armas

1 - Ande de lado para a esquerda, para a direita e para a esquerda de novo;
2 - Segure o botão Walk (andar), ande para trás e então para frente. Solte o botão Walk;
3 - Gire 360 graus três vezes, em qualquer direção;
4 - Salte para trás e, imediatamente, aperte e segure o botão Roll (rolar).

Mergulhar com um mortal

Enquanto estiver caindo, pressione e segure o botão Roll, e Lara dará um mortal em pleno ar.

Obs: *para isso funcionar, você terá de mergulhar de um lugar bem elevado.*

Explodir Lara

Durante o jogo, dê um passo de lado para a esquerda, um para a direita e outro para a esquerda. Segure o botão Walk, ande para frente e dê um passo para trás. Então gire Lara três vezes em qualquer direção, salte para frente e, enquanto estiver no ar, segure o botão Roll.

Chegar ao lado de fora do portão principal de Lara

No nível Practice, você pode ficar do lado de fora do portão da frente de Lara. Simplesmente vá até o último obstáculo (aquele em que você escorrega com a corda), ande até a beira com a corda e dê um passo de lado para a direita, o quanto puder. Depois disso, vire cerca de um oitavo de um giro completo em frente à parede e salte no ar, sem apertar botões para qualquer direção. Antes de Lara voltar ao chão, aperte o botão para olhar e o para mover-se para frente e solte-os. Repita isso algumas vezes e, lá pelo terceiro pulo, você já deverá estar no topo da torre, de onde poderá pular para o muro externo da casa de Lara. Como você pode perceber, há um bug no jogo. Dali você pode chegar até o lado de fora do portão de Lara e ter uma vista aérea do labirinto natural.

Chegar ao topo da casa de Lara

Siga até a casa de Lara no nível Practice ou Training e, no início, vá para a esquerda, em vez de começar o curso de treinamento. Quando chegar ao segundo canto da casa, olhe para a parede, vire um oitavo de um giro completo e salte. Não toque no controle direcional e segure X enquanto estiver no ar. Se fizer o movimento direito, você chegará ao topo da residência.

Despistar o mordomo

Está cansado do mordomo que o persegue por toda a casa de Lara? Então vá até a cozinha, abra o freezer, entre e espere o mordomo chegar. Quando ele aparecer, salte por cima dele e feche a porta atrás de você.

Apoiar-se sobre as mãos

Quando Lara estiver se segurando numa beirada, mantenha o botão Walk pressionado e aperte ↑ para apoiar-se sobre as mãos.

Conseguir ajuda em Barkhang Monastery

Quando estiver no level Barkhank Monastery, não elimine nenhum dos monges e ajude-os a matar os soldados do exército. Como retribuição, os caras irão ajudá-lo a liqüidar os inimigos mais fortes.

Dica para encarar o chefão do Ice Palace

Quando o chefão do Ice Palace for em sua direção, corra para o canto esquerdo mais distante do gongo (não fique embaixo da escada), vire-se e atire. O Ice Boss não pode machucá-lo enquanto você está no canto.

Pular level

1 - Dê um passo para a esquerda, um para a direita e outro para a esquerda;
2 - Segure Walk, mova-se pra trás e pra frente, e solte o botão;
3 - Gire 360 graus três vezes, em qualquer direção;
4 - Salte para frente e, imediatamente, pressione e segure o botão Roll.

Dica para Opera House

No começo da fase, vá até a caixa, pegue as Uzis, corra para frente, aperte ○ e dê um mortal para trás. Assim que estiver sobre a prancha, comece a atirar para matar o bandido abaixo de você.

Sala secreta na casa de Lara

Quando você explorar o lado de fora da casa, vá até a porta da frente e abra a mesma. Ande pra frente e olhe para as duas paredes em cada lado do relógio. Você terá de retornar pelo hall à direita assim que apertar o botão descrito abaixo. Entre na porta que acabou de abrir e vá para a esquerda. No labirinto, sempre siga pela esquerda, a menos que a direita seja sua única opção. Quando chegar à parte de trás, você verá um muro de tijolos: olhe embaixo do hall para visualizar as duas aberturas. Pegue a primeira abertura à direita e caia no buraco. Então vá até o final do hall, salte e aperte o botão na parede. Você verá a cena de uma porta se abrindo na casa. Acelere o passo, pois o acesso à sala secreta ficará aberto por pouco tempo! Volte pelo caminho de antes, salte no buraco e vá para a esquerda. No labirinto, sempre que possível siga pela direita. Volte correndo à casa e passe pela porta, que o levará até o porão. Lá você verá vários baús e janelas em cada lado. A alavanca parece uma enorme estátua à direita. ***Obs:*** *quando você encontrar a alavanca que precisa puxar para ter acesso à sala secreta, procure manter as Flares à sua direita. Isso tornará a viagem de volta mais fácil.*

Atalhos em Bartoli's Hideout

Depois que pegar a Stone Dragon, volte à sala anterior, onde você apertou o botão secreto. Quebre a janela em que há um guarda, e ele deixará cair um Uzi Clip. Então vá para a esquerda da sacada (no canto das duas barras de ferro), olhe para o prédio laranja com telhas e dê um salto para agarrar no telhado (vire para a direita ou esquerda conforme necessário). Pegue a Detonator Key, vá para o lado esquerdo do prédio branco que você supostamente deverá explodir, segure o botão Action (de ação) e aperte ↑. Pulando no telhado, encontre o buraco e saia.

Ligar o rádio na casa de Lara

Entre na casa e, ao invés de seguir pelo hall da cozinha, vá no sentido oposto. Dirija-se até a piscina e, quando tiver percorrido três quartos do caminho até lá, olhe para a direita. Você verá algo metálico e branco, que é o rádio de Lara. Ande um pouco de lado para enxergar o painel com um interruptor de liga/desliga e aperte-o para que a música comece a tocar.

Dica em Venice

Para evitar a seqüência do fim de Venice, deixe o barco na sala em que está o último interruptor que abre a saída, nade por baixo da porta e depois para a saída. Você ganhará outro barco no início de Bartoli's Hideout.

TOMB RAIDER III

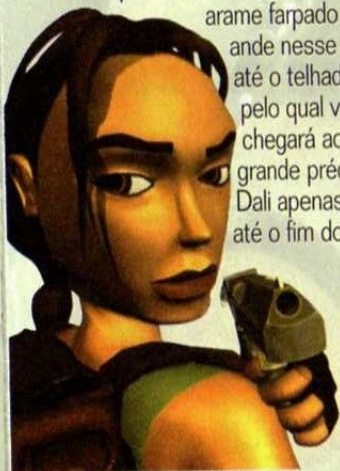
Todos os segredos e chaves

Enquanto estiver jogando, aperte L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2.

Todas as armas, Medkits, Flares e Save Crystals

Enquanto estiver jogando, aperte L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2.

Vença Thames Warf em menos de três minutos

No começo do level, corra para a esquerda da ponte com guard-rails em ambos os lados, vá até a porta no final e vire. Corra (não dê Sprint!) para frente e, a um passo antes de chegar ao telhado, salte e segure o botão de mergulhar. Você deverá chegar ao outro lado do telhado. Então corra para a esquerda, e você verá um Save Game Crystal à direita. Mais à frente, haverá um bloco sobre o qual você deverá subir. Pule de novo (você terá uma bela vista de Londres), ande para a direita e se jogue nos blocos abaixo de você. Vire-se e salte sobre o último grupo de blocos antes do abismo. Olhe para baixo do guindaste, e você notará uma pequena plataforma: fique no lado direito do bloco e salte sobre ela, sem correr. Depois sim, dê uma corrida para saltar na plataforma mais alta com arame farpado e ande nesse local até o telhado, pelo qual você chegará ao grande prédio. Dali apenas corra até o fim do level.

Encontre a chave na casa de Lara

Para encontrar a chave da pista de corrida, primeiro você deverá prender o mordomo no freezer. Então vá para o quarto e pegue as Flares na sala ao lado da cama de Lara. Vá pelo hall, entre no sótão e acenda uma Flare. Encontre a caixa azul ou verde e empurre-a para frente duas vezes. Saia do porão e vá até a biblioteca ao subir a escada. Na estante de livros à direita, há um livro que você deverá empurrar. Depois disso, o fogo na lareira se apagará. Entre na lareira e vire à esquerda. Dali você será capaz de escalar a parede para encontrar uma passagem secreta que leva a uma sala. Chegando lá, escale na beirada e empurre a caixa no sótão para a esquerda. Vá para o outro lado da beirada, acenda uma Flare e puxe a alavanca na parede. Enquanto aparece a cena da porta se abrindo, aperte ○ para virar e corra até a porta embaixo das escadas. Uma vez lá embaixo, você terá de encontrar outra caixa verde e empurrá-la uma vez para a direita. Pule sobre a passagem secreta, vá para a água, nade em volta do tanque (mantenha-se perto do vidro) e encontre a chave na água. Você pode encontrá-la ao olhar em volta do tanque de peixes no porão.

Pular level

Durante a partida, aperte L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2.

Obs: *utilize a configuração padrão de controle para executar essa dica.*

Dica para Offshore Rig

A fim de economizar tempo, corra até a plataforma em frente da aeronave, posicione-se a um ângulo de sete oitavos para a esquerda do nariz do avião e fique de frente para o guard-rail da direita. Dê um salto para trás e corra com impulso para saltar sobre o nariz do avião. Um pequeno bug irá colocá-lo no topo da nave, e você economizará cerca de cinco minutos e dois Healthpacks no level.

Dica para Race Track

Na parte da pista em que você entra na caverna, depois de atravessar um longo túnel iluminado por fogo, passe pelos dois ou três obstáculos e, ao invés de pegar a direita no próximo, dirija um pouco para a esquerda. Você encontrará um caminho íngreme de terra: dirija nele sem apertar o botão para frente. Quando chegar ao topo, você verá uma janela de vidro com uma chama brilhando: vire à direita na frente dela e passe por cima da pequena lombada para sair antes da linha de chegada.

Chave da pista de corrida

Para pegar a chave da pista de corrida, aperte R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2 quando estiver na mansão de Lara.

Restaurar energia

Na partida, aperte R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2.

Sala secreta na Lara's Mansion

Quando entrar na mansão, vá para a piscina. Atrás do trampolim há um interruptor: pressione-o para abrir uma porta na sala principal, onde há um outro interruptor (na parte de trás). Aperte o interruptor, vire-se rapidamente e corra para a sala no lado oposto ao hall. Lá você encontrará alguns artefatos que Lara conquistou ao longo das aventuras.

Lara com duas caras

Em India: Temple, execute as dicas para conseguir todas as armas e pular levels três ou quatro vezes, até poder escolher para qual país ir (não salve). Escolha Londres e mate Lara pela primeira vez no jogo. Escolha Exit to Title e depois Lara's Home. Quando Lara aparecer, ela terá duas caras em uma cabeça.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Todos os itens secretos

Olhe para o norte da bússola, selecione o Large Medipack, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ↓, △.

Todas as armas

Faça Lara olhar para o norte, entre no inventório, selecione o Small Medipack, segure L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ e aperte △. Então feche o inventório e depois reabra-o para ver as armas.

Localização dos crânios dourados em Training Level

- No começo, à esquerda;
- Na água rasa, abaixo do lugar do primeiro salto que você é instruído a dar;
- Abaixo da parte do salto com impulso, no treinamento;
- Na água em que você nada durante o treino;
- Na extrema direita, em uma curva à direita na seqüência a céu aberto em que um senhor de idade enfrenta dois javalis selvagens;
- No chão, no lado direito da sala em que os espinhos estão próximos da porta de saída, pouco antes de Lara sair para aprender a rastejar em espaços estreitos;
- No espaço que Lara tem para rastejar;
- Numa beirada elevada na extrema direita, na parte em que Lara segue o senhor idoso pela rampa, pouco antes de ele dizer se irá para a esquerda ou para a direita.

Pular level

Faça Lara olhar para o norte, entre no inventório e olhe para a bússola. Se o ponto vermelho não estiver piscando levemente, reposicione Lara. Vá para Load, segure L1 + L1 + L2 + R2 + R1 + ↑ e aperte △ quando a bússola apontar diretamente para o norte. Então feche o inventório, e você avançará para o próximo nível.

Munição infinita

Faça Lara olhar para o norte, entre na tela do inventório, selecione o Large Medipack, segure L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ e aperte △ quando a bússola apontar para o norte. Feche o inventário. Quando você reabri-lo, todas as armas deverão mostrar Unlimited Ammo.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Para executar as dicas a seguir, entre na tela do inventório e selecione Timex-TMX:

Special Features

Segure L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + ○ e aperte △. Saia do jogo e vá para o menu principal para encontrar a opção Special Features.

Todas as armas, munição e Medikits infinitos

Segure L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ e pressione △. Na versão beta do jogo, selecione o Small Medikit, segure L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ e aperte △.

Todos os itens

Segure L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ e aperte △. Para a versão beta do jogo, selecione o Large Medikit, segure L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ e aperte △.

MAGAZINE
PlayStation
O melhor do Playstation
você encontra aqui
www.gamepower.com.br